

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR PROPORSI
TUBUH MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK SISWA X
BUSANA SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

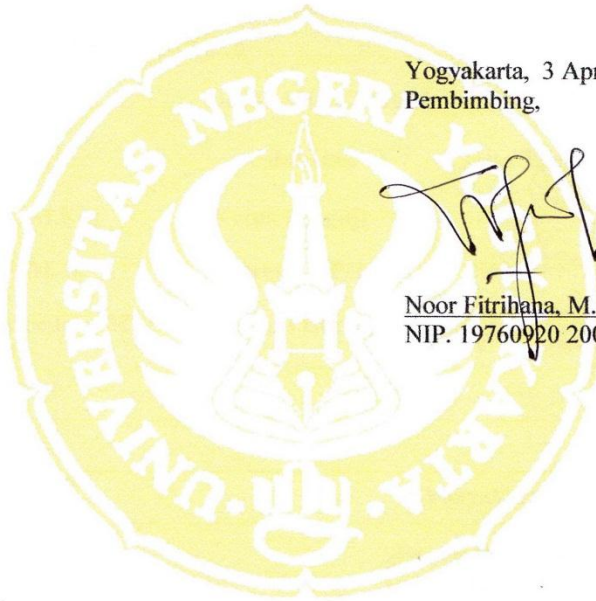
**TRI KUSUMA ASTUTI
NIM. 08513241002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Menggunakan Macromedia Flash untuk Siswa X Busana SMK Muhammadiyah 1 Imogiri” yang disusun oleh Tri Kusuma Astuti, NIM 08513241002 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 3 April 2013
Pembimbing,

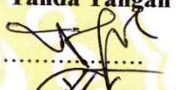

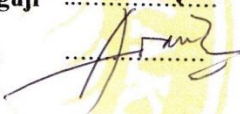


Noor Fitrihana, M. Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Menggunakan Macromedia Flash untuk Siswa X Busana SMK Muhammadiyah 1 Imogiri ” yang disusun oleh Tri Kusuma Astuti, NIM 08513241002 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 April 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Noor Fitrihana, M.Eng	Ketua Penguji		30 Mei 2013
Sri Emy Yuli S, M. Si	Sekretaris Penguji		29 Mei 2013
Moh Adam Jerusalem, M. T	Penguji Utama		28 Mei 2013

Yogyakarta, 30 Mei 2013

Dekan Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Yogyakarta



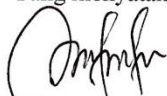
Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, April 2013
Yang menyatakan,



Tri Kusuma Astuti
NIM. 08513241002

MOTTO

"Sekali-kali tidak akan tersusul; sesungguhnya TuhanKu besertaku, kelak Dia akan memberi petunjuk kepadaku."

*Barang siapa ingin sukses di dunia haruslah dengan ilmu
Barang siapa ingin sukses di akhirat haruslah dengan ilmu
Barang siapa ingin sukses keduanya haruslah dengan ilmu*

"Dan ketika kau merasa jenuh dan putus asa, ingatlah orang yang kau sayang yang telah berjuang demi mu, yang telah menaruh harapan besar kepadamu, yang selalu menantikan kesuksesanmu, maka bangkit dan lalui setiap fase hidupmu dengan semangat dan ikhlas."

~PERSEMBAHAN~

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupersembahkan karya ini untuk:

*Orang tuaku tercinta
Terima kasih untuk cinta, kasih sayang, perhatian, doa, dukungan moral materi dan semua yang telah diberikan*

Saudara-Saudaraku (Mbak Nur, Mas Im dan Annisa) tersayang, Terimakasih untuk doa, dukungan, dan bantuannya. Kalian inspirasiku.

*Teman-teman Pendidikan Teknik Busana 2008
Terima kasih untuk dukungan, bantuan dan kebersamaan yang tak terlupakan*

*Teman-teman Himpunan Mahasiswa Boga dan Busana
Terimakasih untuk persahabatan, kepercayaan dan pengalaman yang luar biasa.*

Almamater Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
PROPORSI TUBUH MENGGUNAKAN MACROMEDIA
FLASH UNTUK SISWA X BUSANA SMK
MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI**

Oleh:
Tri Kusuma Astuti
NIM. 08513241002

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan macromedia flash, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan macromedia flash.

Pengembangan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan macromedia flash di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri ini menggunakan metode *research and development (R and D)*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari; (1) pendahuluan; (2) pengembangan; (3) uji lapangan; (4) deseminasi. Proses validasi dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Untuk pengujian lapangan dilakukan dengan uji coba satu lawan satu yaitu 2 orang guru pengampu dan 2 orang siswa, uji kelompok kecil dengan 2 orang guru dan 12 siswa dan untuk uji lapangan dilakukan dengan 32 siswa.

Hasil penelitian ini adalah 1) media pembelajaran menggambar proporsi tubuh yang mencakup materi pengertian proporsi tubuh, menggambar proporsi tubuh wanita, menggambar proporsi tubuh pria, menggambar proporsi tubuh anak dan menggambar bagian-bagian tubuh berupa *compact disk (CD)* dengan kapasitas 9,12 MB yang dikembangkan menggunakan 4 tahap pengembangan; 2) media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran menggambar busana dengan kriteria baik ditinjau dari aspek tampilan, pemrograman dan manfaat. Hasil penilaian dari ahli media dengan skor 16, penilaian dari ahli materi dengan skor 11, sedangkan penilaian dari siswa dengan rerata skor 3,45 masuk dalam kategori baik.

Kata kunci: media pembelajaran, menggambar proporsi tubuh, macromedia flash

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga tugas akhir skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Menggunakan Macromedia Flash untuk Siswa X Busana SMK Muhammadiyah 1 Imogiri” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini telah banyak mendapat pengarahan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Rachmat Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan PTBB Universitas Negeri Yogyakarta, sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan dorongan semangat dengan tulus ikhlas dalam menuntun hingga selesai laporan tugas akhir skripsi ini,
4. Kapti Asiatun, M.Pd, selaku Kaprodi S1 Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta,
5. Prapti Karomah, M. Pd, selaku dosen Pembimbing Akademik Pendidikan Teknik Busana 2008 Universitas Negeri Yogyakarta,
6. Tim ahli yang telah bersedia menjadi validator serta memberikan masukan pada media yang dikembangkan yaitu Dra. Prapti Karomah, M.Pd dan Fitri Rahmawati,

M. P, selaku ahli media, Afif Ghurub Bestari, S.Pd, selaku ahli materi, Guru-guru SMK Tata Busana SMK Muhammadiyah 1 Imogiri.

7. Serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung kelancaran dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini belum sempurna, untuk itu saran, kritik, pengarahan yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, April 2013

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Fungsi Media Pembelajaran	10
3. Jenis Media Pembelajaran	11
4. Media Berbasis Komputer	13
5. Media Pembelajaran Interaktif	17
6. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif	19
7. Macromedia Flash.....	21
8. Penelitian dan Pengembangan.....	24
9. Pembelajaran Menggambar Busana.....	29
10. Pengembangan Media Pembelajaran.....	32
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Pertanyaan Penelitian.....	38

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	39
B. Subjek Penelitian	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian	43
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	49
F. Teknik Analisis Data	51

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
1. Hasil Pengembangan	54
2. Kelayakan Produk	69
B. Pembahasan	72
1. Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh	72
2. Kelayakan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh... ..	77

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	79
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA	81
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	83
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Identifikasi Pengelompokan Media.....	12
Tabel 2. Standar Kompetensi Menggambar Busana	31
Tabel 3. Kategori bobot nilai skala <i>Guttman</i> untuk ahli media.....	45
Tabel 4. Kategori bobot nilai skala <i>Guttman</i> untuk ahli materi.....	45
Tabel 5. Kategori bobot skor dengan skala <i>Likert</i>	45
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Materi.....	46
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media	47
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrument Responden.....	48
Tabel 9. Pedoman Interpretasi Koefisien <i>Alfa Cronbach</i>	50
Tabel 10. Kriteria Penilaian Ideal.....	52
Tabel 11. Kriteria kualitas media pembelajaran untuk para ahli.....	53
Tabel 12. Kriteria kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli media....	63
Tabel 13. Kriteria kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli materi.....	64
Table 14. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa dan Guru Pengampu pada Uji Coba Satu Lawan Satu.....	66
Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa dan Guru Pengampu pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	67
Tabel 16. Hasil Penilaian Siswa Pada Uji Lapangan.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prosedur Pengembangan diadaptasi dari Anik Ghufon.....	40
Gambar 2. Tampilan Pendahuluan.....	59
Gambar 3. Tampilan Materi.....	60
Gambar 4. Tampilan Evaluasi.....	61
Gambar 5. Tampilan Contoh Pose.....	61
Gambar 6. Tampilan Daftar Pustaka.....	62
Gambar 7. Tampilan Profil pengembang.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus dan RPP.....	84
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian.....	89
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Angket.....	93
Lampiran 4. Angket penilaian kelayakan Materi.....	96
Lampiran 5. Angket Penilaian Kelayakan Media.....	105
Lampiran 6. Angket Penilaian Responden.....	114
Lampiran 7. Revisi Ahli.....	121
Lampiran 8. Penghitungan dan Data Hasil Pengujian.....	131
Lampiran 9. Uji Reliabilitas.....	139
Lampiran 10. Bukti Selesai Revisi Tugas Akhir Skripsi.....	141
Lampiran 11. <i>Storyboard</i> Pengembangan Media Pembelajaran.....	143
Lampiran 12. Tampilan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	151
Lampiran 13. Pedoman dan Hasil Observasi.....	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah suatu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jalur pendidikan formal yang bertujuan mendidik dan mempersiapkan tenaga kerja terampil sesuai dengan keahlian. SMK Muhammadiyah 1 Imogiri merupakan lembaga pendidikan yang membina tiga program keahlian yaitu Teknik Kendaraan Ringan, Tata Busana dan Teknik Komputer Jaringan. Program keahlian Tata Busana sebagai salah satu program keahlian di SMK berorientasi agar lulusannya dapat memenuhi tuntutan dunia kerja.

Kurikulum SMK Muhammadiyah 1 Imogiri pada program keahlian Tata Busana terdapat mata pelajaran Menggambar Busana (*Fashion Drawing*), yang membahas ilmu pengetahuan tentang desain busana dan keterampilan mendesain busana. Mata pelajaran menggambar busana merupakan mata pelajaran yang berkelanjutan diberikan mulai dari kelas sepuluh (X) sampai dengan kelas dua belas (XII). Salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran menggambar busana adalah mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia. Dari kompetensi dasar ini kemudian dibagi lagi dalam beberapa materi pembelajaran antara lain yaitu

menggambar proporsi tubuh wanita dewasa, menggambar proporsi tubuh pria dewasa, menggambar proporsi tubuh anak-anak dan menggambar bagian-bagian tubuh manusia. Menggambar proporsi tubuh merupakan kompetensi yang harus dikuasai siswa sebagai dasar dalam menggambar busana, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran pada kompetensi ini harus benar-benar diperhatikan oleh guru agar materi ini dapat melekat dalam benak siswa.

Dalam melaksanakan pembelajaran, guru diharapkan dapat menggunakan alat atau bahan pendukung proses pembelajaran, dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman. Bahkan mungkin lebih dari itu, guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajarannya sendiri. Selain itu media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi sehingga siswa atau penerima materi mudah menangkap maksud atau tujuan yang ingin disampaikan.

Media pembelajaran merupakan sarana yang penting dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran sangat berguna bagi kesuksesan proses kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat perlu diperhatikan, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan media yang sama. Pemilihan media sebaiknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Guru dituntut menguasai berbagai macam media serta memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri, pelaksanaan pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan media *job sheet* dan papan tulis saja. Metode pembelajaran disampaikan dengan ceramah dan demonstrasi, guru menjelaskan proses pembuatan proporsi sekaligus praktek membuatnya di papan tulis. Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan guru, ketika ada yang tidak dimengerti siswa maka guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya, atau guru mempersilakan siswa membuka *job sheet* menggambar proporsi tubuh. Media dan metode ini memang cocok digunakan dalam penyampaian materi menggambar proporsi tubuh, namun untuk mencapai hasil yang maksimal, maka dalam pembelajaran perlu memperhatikan media yang sesuai dengan kemajuan teknologi, karena dengan menggunakan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan keterangan yang diberikan guru pengampu mata pelajaran Menggambar Busana, siswa kesulitan memahami materi menggambar proporsi tubuh karena kerumitan dalam membuatnya.

Fakta kesulitan belajar tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara dengan 6 siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi, sedang dan rendah. Siswa yang diwawancara merupakan rekomendasi dari guru pengampu mata pelajaran Menggambar Busana. Berdasarkan keterangan siswa yang memiliki prestasi tinggi pembelajaran menggambar proporsi tubuh memang sulit, karena langkahnya banyak dan rumit, siswa harus mengulang-ulang sendiri di rumah tapi sering lupa, berdasarkan keterangan siswa yang memiliki prestasi sedang pembelajaran dikelas membosankan karena hampir semua

pembelajaran siswa hanya diam dan mendengarkan, untuk materi menggambar proporsi tubuh siswa belum dapat mengerti dengan baik jika hanya dijelaskan sekali/ satu pertemuan saja, dipertemuan selanjutnya siswa mengaku sering lupa. Sedangkan berdasarkan keterangan siswa yang memiliki prestasi rendah pembelajaran menggambar proporsi tubuh sulit dan rumit, pembelajarannya juga membosankan karena lama dan monoton. Hasil observasi lanjutan di sekolah menunjukkan masih banyak siswa yang harus melakukan remidi atau perbaikan pada semester I tahun pembelajaran 2012/2013 sesuai dengan standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk kelas X BB yang harus melakukan remidi sebanyak 52 % dan yang tidak mengikuti remidi 48 %.

Penggunaan media yang sama dari setiap pembelajaran menjadikan suatu proses belajar mengajar menjadi monoton, karena tidak ada sesuatu hal yang baru bagi siswa. Siswa cenderung tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru. Selain itu proses pembelajaran yang cukup lama membuat siswa merasa jenuh dan tidak jarang yang mengantuk. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Nurul Dian Pratiwi di SMK Negeri 1 Wonosari, kualitas media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *macromedia flash* sangat layak digunakan, respon siswa terhadap media pembelajaran ini sangat baik dan terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya media yang sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti media berbasis *macromedia flash* dapat menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan apa yang disampaikan guru, siswapun tidak merasa jenuh lagi.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* diharapkan dapat memudahkan siswa khususnya ketika menggambar proporsi tubuh sehingga siswa tidak merasa kesulitan lagi. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada materi menggambar proporsi tubuh dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri sudah tersedia sarana dan prasarana yang memadai, hal tersebut merupakan salah satu faktor yang mendukung peneliti melakukan penelitian di sekolah ini. SMK Muhammadiyah 1 Imogiri mempunyai fasilitas 5 buah *digital projector* yang akan mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *digital projector* di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri termasuk kurang, guru mata pelajaran menggambar busana juga belum mengoptimalkan fasilitas yang ada.

Dengan adanya latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan media pembelajaran pada kompetensi menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* untuk siswa X Busana di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri Bantul “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri sudah dilengkapi dengan fasilitas *digital projector* namun belum dimanfaatkan oleh guru, media yang digunakan berupa *job sheet* dan papan tulis.
2. Belum ada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Menggambar Busana menggunakan *macromedia flash*.
3. Motivasi belajar siswa terhadap materi menggambar proporsi tubuh masih kurang.
4. Diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara mandiri untuk mengulang kembali materi yang telah diajarkan.
5. Tidak memungkinkannya guru sebagai fasilitator untuk mengulang secara terus menerus akan materi menggambar proporsi tubuh, sehingga siswa perlu media untuk pembelajaran secara mandiri.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada masalah yang teridentifikasi, penelitian ini dibatasi pada :

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan *macromedia flash* adalah materi menggambar proporsi tubuh yang meliputi pengertian proporsi, langkah menggambar proporsi tubuh wanita, langkah menggambar proporsi tubuh pria, langkah menggambar proporsi tubuh anak dan langkah menggambar bagian- bagian tubuh, karena siswa mengalami kesulitan pada materi ini.
2. Penilaian kelayakan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *software macromedia flash* oleh guru pengampu mata pelajaran menggambar busana dan siswa kelas X Busana SMK

Muhammadiyah 1 Imogiri, karena pengguna dari media yang dikembangkan adalah siswa dan guru di SMK Muhammadiyah Imogiri.

3. Pengembangan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* ini sampai sosialisasi terbatas pada siswa kelas X dan guru pengampu mata pelajaran Menggambar Busana di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri, karena identifikasi masalah pada penelitian ini didasarkan pada masalah siswa dan guru di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan yang diidentifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran menggambar busana khususnya materi menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran mata pelajaran menggambar busana khususnya materi menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri ?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran menggambar busana adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran menggambar busana menggunakan *macromedia flash*.

2. Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran menggambar busana sebagai media pembelajaran dikelas.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Imogiri adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik/ siswa :
 - a. Membantu siswa untuk belajar mandiri dan bersifat individual.
 - b. Memotivasi siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan.
2. Bagi pendidik / guru :
 - a. Untuk menambah alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggambar busana.
 - b. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
 - c. Untuk meningkatkan kemampuan menggunakan berbagai macam media pembelajaran.
3. Bagi sekolah:
 - a. Sebagai masukan untuk peningkatan proses pembelajaran.
 - b. Sebagai salah satu sumber belajar untuk proses pembelajaran di sekolah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut menurut Oemar Hamalik (2003:12) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah.

“...media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke siswa (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/ di luar kelas) menjadi lebih efektif.” Juliantara (2009).

Menurut Hamidjojo yang dikutip oleh Latuheru (1988:14) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang penggunaannya disesuaikan dengan tujuan dan isi pengajaran, yang bertujuan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut Gange, media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan isi pengajaran (media yang dimaksudkan misalnya buku, *tape-recorder*, kaset, film, video, *slide*, *televise* dan lain-lain).

Berdasarkan pemaparan pendapat beberapa ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah bahan ataupun metode/ teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan

maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik/ warga belajar dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (1989) yang dikutip Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Sudjana & Rivai (2001:2) mengemukakan fungsi media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- a. Pengajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, demonstrasi, memerankan, dan lain-lain.

Derek Rowntrie (Rumampuk, 1998: 12) menyebutkan fungsi media sebagai berikut :

- a. *Engage the student's motivation* (membangkitkan motivasi belajar).
- b. *Recall earlier learning* (mengulang apa yang telah dipelajari)
- c. *Provide new learning stimuli* (menyediakan stimulus belajar).
- d. *Activate the student's response* (mengaktifkan respon murid)
- e. *Give speedy feedback* (memberikan umpan balik dengan cepat atau segera)
- f. *Encourage appropriate practice* (mendorong latihan yang serasi)

Berdasarkan uraian pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.
- b. Media pembelajaran dapat memperjelas makna pembelajaran sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.
- c. Media pembelajaran dapat mengaktifkan respon siswa karena siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru.
- d. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- e. Memberikan umpan balik dengan cepat.
- f. Mendorong latihan yang serasi.

3. Jenis Media Pembelajaran

Seiring perkembangan zaman dan teknologi, jenis-jenis media pembelajaran semakin bervariasi. Sudjana dan Rivai (1992: 3) menjelaskan ada empat jenis media yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- a) *Media grafis* yang sering juga disebut media dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, antara lain yaitu gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik.
- b) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, dan model kerja.

- c) Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, pengguna OHP, dan *video*.
- d) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Leshin, dkk dalam Azhar Arsyad (2002) menggolongkan media pembelajaran menjadi lima bagian yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis *visual*, media berbasis *audio-visual*, dan media berbasis komputer. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Identifikasi Pengelompokan Media

No	Pengelompokkan Media	Contoh Media	Identifikasi Media
1.	Media berbasis manusia	1. Guru 2. Instruktur 3. Tutor 4. Main peran, dll	Media ini menggunakan manusia untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pokok-pokok bahasan yang akan diajarkan.
2.	Media berbasis cetak	1. Buku 2. Majalah 3. Modul 4. Hand out, dll	Media ini meliputi bahan-bahan yang disampaikan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi yang berisi gambar atau foto disamping teks penjelasan.
3.	Media berbasis visual	1. Chart 2. Flannel board 3. Transparansi/OHP 4. Slide, dll	Media ini dirancang untuk dapat digunakan di depan kelas sehingga guru dapat selalu berhadapan atau menatap siswanya.
4.	Media berbasis audio-visual	1. Video 2. Film 3. Televisi, dll	Pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.
5.	Media berbasis komputer	1. Pengejaran dengan berbantuan komputer 2. Interaktif video, dll	Media ini merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber yang berbasis micro-prosesor. Pesan dari informasi yang disiapkan untuk kebutuhan dan kemampuan belajar seseorang serta dikembangkan agar siswa berpartisipasi dengan aktif selama proses belajar (interaktif) .

Berdasarkan pengelompokan jenis media tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran senantiasa mengalami perkembangan seiring kemajuan IPTEK. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan masuk dalam jenis media berbasis komputer.

4. Media Berbasis Komputer

Media berbasis komputer merupakan salah satu contoh multimedia karena mampu menggabungkan berbagai macam media di bawah kontrol komputer. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran disebut dengan CAI (*Computer Assisted Instruction*). Menurut Arsyad (2011: 158) dari cara penyajiannya, tujuan aplikasi ini adalah untuk tutorial (penyampaian materi secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (untuk mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang baru dipelajari). Ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer menurut Azhar Arsyad (2011: 32-33) adalah:

- a. Dapat digunakan secara acak, sekuensial atau secara linier,
- b. Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya,
- c. Bisanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik,
- d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme digunakan untuk mengembangkan media ini, pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang sangat tinggi.

- e. Bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelegen, *drill and practice* dan *simulation*. Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dimanis yang telah lebih dahulu diprogramkan. Tutorial intelegen seperangkat tayangan yang memang belum terprogram pada komputer sehingga memungkinkan ada interaksi antara peserta didik dengan komputer. *Drill and practice* digunakan dengan asumsi bahwa konsep atau prosedur telah diajarkan kepada siswa. Program ini menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan ketrampilan dan memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar. *Simulation* pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara intraktif, dinamis dan perorangan.

Hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan multimedia dengan bantuan komputer adalah *interface* (perwajahan). Berikut adalah beberapa petunjuk untuk perwajahan teks media berbasis komputer menurut Azhar Arsyad (2011:99-100) adalah sebagai berikut:

- a. "Layar monitor merupakan alat penayangan yang bergerak dan dinamis yang bergerak berubah perlahan
- b. Layar tidak boleh terlalu penuh dengan gambar/teks
- c. Teks: pilihlah jenis huruf normal (tak berhias) gunakan huruf kombinasi kapital dan huruf kecil, jangan kapital semua atau kecil semua.
- d. Panjang baris: gunakan 7 sampai 10 kata perbaris untuk lebih memudahkan dalam membaca.

- e. Kata: jangan memenggal kata pada akhir baris, tidak memulai paragraf pada baris terakhir dalam satu layar tayangan, luruskan baris pada akhir kalimat.
- f. Gunakan spasi 2 untuk tingkat keterbacaan yang baik
- g. Gunakan karakter huruf untuk kata kunci misalnya memberikan warna, cetak tebal, miring atau garis bawah.
- h. Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.”

Berdasarkan pemaparan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media berbasis komputer adalah multimedia yang menggabungkan berbagai macam media dibawah kontrol komputer yang bertujuan untuk tutorial (penyampaian materi secara bertahap), *drill and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari).

Ciri-ciri media berbasis komputer adalah dapat digunakan secara acak, dapat digunakan berdasarkan keinginan pengguna, penyajiannya disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik, pembelajaran dapat berorientasi pada siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang sangat tinggi, bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Selain ciri-ciri media pembelajaran berbasis komputer ada hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan media berbasis komputer yaitu *interface* . Untuk mendapatkan *interface* yang baik perlu memperhatikan petunjuk untuk *interface* media berbasis komputer yaitu layar tidak boleh terlalu penuh dengan gambar/ teks, pemilihan jenis huruf normal/ tak berhias, menggunakan kombinasi huruf kapital dan huruf kecil,

menggunakan 7 sampai 10 kata perbaris, tidak memenggal kata pada akhir baris, gunakan spasi 2, menggunakan karakter huruf untuk kata kunci, konsisten dengan format yang dipilih.

Pemilihan komputer sebagai perangkat pembuatan multimedia ini dikarenakan komputer mampu menggabungkan teks, gambar, animasi dan suara sekaligus. Sehingga diharapkan siswa akan lebih mudah mengingat proses yang tersaji dalam media pembelajaran tersebut, karena peserta didik diajak untuk menggunakan lebih banyak indera dalam memahami suatu materi. Format penyajian media yang dikembangkan adalah *drill and practice*. Dengan semakin banyaknya sekolah yang memiliki fasilitas komputer dan semakin banyaknya orang yang bisa memproduksi program pembelajaran diharapkan pula keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat diminimalisir.

Pengembangan media ini sangat memperhatikan petunjuk untuk *interface* seperti yang telah dikemukakan di atas, diantaranya dengan mempertimbangkan pemilihan jenis huruf yang sesuai yaitu times new roman dengan ukuran 12 dan spasi 2 serta tidak mengisi banyak teks disetiap *scene*-nya. Tampilan media ini menggunakan tema, sehingga tampilannya selalu konsisten, tema yang diambil adalah “*book on the desk*”. Hal ini dimaksudkan agar siswa nyaman dalam menggunakannya karena buku bukanlah hal yang baru bagi siswa, pergantian *scene*-nya juga dibuat animasi seperti ketika kita membuka buku.

5. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Daryanto (2010 : 51) media interaktif yaitu suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Seels & Glasgow dalam Arsyad ,2002:36).

Keuntungan dan kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- b. Pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- c. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Menambah motivasi pembelajaran selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- f. Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Kekurangan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Penggunaannya harus pada perangkat PC atau laptop.
- b. Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
- c. Jika yang digunakan untuk presentasi di kelas adalah PC, maka para pendidik harus direpotkan oleh pengangkutan PC tersebut.
- d. Para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.

Adapun beberapa hal yang dapat digunakan untuk meminimalisir kekurangan penggunaan media interaktif antara lain :

- a. Apabila terjadi listrik padam diharapkan sekolah memiliki tenaga listrik pengganti atau cadangan sehingga dapat digunakan untuk penggunaan media pembelajaran sehingga media pembelajaran interaktif tetap bias digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Guru harus mengerti dan memahami materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif sehingga apabila terjadi listrik mati

dan tidak memiliki listrik pengganti proses pembelajaran tetap berjalan.

Berdasarkan pemaparan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna tidak hanya mendengar dan melihat saja, tetapi memberikan respon aktif.

Media yang akan dikembangkan didesain interaktif yaitu dengan membuat tombol pengontrol yang konsisten agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya, selain itu desain interaktif juga akan memberi daya tarik tersendiri bagi siswa maupun guru. Guru dapat dengan mudah memilih materi manapun yang dikehendaki, siswa juga dapat belajar secara mandiri menggunakan media ini.

6. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan jenis media pembelajaran audio visual, dimana dalam media ini dapat menampilkan teks, menampilkan gambar, menampilkan animasi dan dapat juga menampilkan video.

Linday dalam Ariesto (2003) mengemukakan beberapa aspek penting pada perancangan tampilan, terutama informasi yang di tampilkan pada media harus teratur. Adapun hal– hal yang harus diperhatikan pada tampilan diantaranya sebagai berikut :

- a. Tidak boleh melebihi 3 *window* pada satu tampilan media
- b. Kecepatan yang di miliki pada tampilan media
- c. Tidak boleh menampilkan banyak teks pada satu tampilan
- d. Tampilan dari awal hingga akhir harus konsisten
- e. Tombol diletakkan di tempat yang sesuai, sehingga pengguna mudah memahami isi dari tampilan secara keseluruhan.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan oran lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media interaktif adalah tidak boleh melebihi 3 *window* pada satu tampilan media, kecepatan yang di miliki pada tampilan media, tidak boleh menampilkan banyak teks pada satu tampilan, tampilan dari awal hingga akhir harus konsisten, tombol diletakkan di tempat yang sesuai, sehingga pengguna mudah memahami isi dari tampilan secara

keseluruhan. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan tentunya memperhatikan karakteristik yang telah dijelaskan, seperti memperhatikan kecepatan pergantian *scene* yang bagus/ cepat kemudian untuk kecepatan dalam materi langkah menggambar dapat diatur sendiri oleh pengguna sehingga pengguna dapat menyesuaikan dengan kemampuannya. Tampilan yang dibuat tidak menggunakan banyak teks, apabila banyak teks yang harus dijelaskan maka materi tersebut akan dibagi dalam beberapa *scene*, tampilan pada media ini juga konsisten karena mengacu pada satu tema yang telah ditentukan, selain itu peletakan tombol juga dibuat konsisten agar pengguna tidak bingung.

7. *Macromedia Flash*

Macromedia Flash merupakan sebuah tool yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, presentasi, game. dapat digunakan sebagai tool untuk mendesain web.

Program ini juga dirancang untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, wana, dan gambar, yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaanya.

Media pembelajaran dengan aplikasi *macromedia flash* ini pun memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan dan kelebihan yang diketahui penulis sejauh ini adalah sebagai berikut :

Kelebihannya :

- a. Hasil akhir Flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish)
- b. Flash dapat mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio sehingga dapat lebih hidup.
- c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol
- d. Gambar flash tidak akan pecah meskipun di zoom beberapa kali karena gambar flash bersifat gambar vektor.
- e. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov, maupun file dengan format lain.

Kekurangannya :

- a. Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c. Membutuhkan ketelitian yang lebih banyak dalam proses pembuatannya.

- d. Para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.

Untuk meminimalisir kekurangan penggunaan *macromedia flash* maka para pendidik harus belajar membuat media sendiri atau berkelompok agar tidak menyita lebih banyak waktu.

Selain memiliki kelebihan dan kekurangan ada hal lain yang harus diperhatikan yaitu kriteria media pembelajaran dengan *macromedia* yang baik. Menurut Walker & Hess yang dikutip oleh Arsyad (2002) memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pengajaran dalam aspek kualitas teknis sebagai berikut :

- a. Keterbacaan
- b. Mudah digunakan
- c. Kualitas tampilan/tayangan
- d. Kualitas penanganan jawaban
- e. Kualitas pengelolaan programnya
- f. Kualitas pendokumentasiannya

Program *macromedia flash* telah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, contohnya dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Untuk Siswa Kelas X SMK ” dan ” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teori Dasar Mesin Bubut Konvensional Berbasis *Software Macromedia Flash Profesional 8* Di SMK Negeri 2 Pengasih” . Kedua penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan program

macromedia flash. Hasil dari kedua penelitian tersebut termasuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *macromedia flash* sangat baik dalam membantu memaksimalkan pembelajaran dikelas.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *macromedia flash* merupakan tool yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, *game*, mendisain web maupun presentasi yang menarik karena memiliki berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, suara dan gambar yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. Selain itu *macromedia flash* memiliki berbagai kelebihan yaitu hasil akhir memiliki ukuran kecil (setelah *publish*), dapat mengimpor hampir semua gambar dan file audio sehingga dapat lebih hidup, animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol, gambar flash bersifat gambar vektor sehingga gambar tidak akan pecah ketika di *zoom*, hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti .avi, .gif, .mov, maupun file dalam format lain.

8. Penelitian dan Pengembangan

a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Menurut Nana Sukmadinata (2009: 164) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Nana Sukmadinata (2009: 164) juga mengatakan bahwa

penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll. Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 407) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan definisi yang diungkapkan para ahli, dapat dijelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk berbentuk perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

b. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*, ada beberapa metode yang digunakan, yaitu metode: deskriptif, evaluative, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif, digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Metode evaluative, digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui

serangkaian uji coba, dan setiap uji coba diadakan evaluasi, baik evaluasi hasil maupun evaluasi proses. Berdasarkan temuan-temuan hasil uji coba diadakan penyempurnaan-penyempurnaan.

Metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan. Walaupun dalam tahap uji coba telah ada evaluasi (pengukuran), tetapi pengukuran tersebut masih dalam rangka pengembangan produk, belum ada kelompok pembanding. Dalam eksperimen telah diadakan pengukuran selain pada kelompok eksperimen juga pada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara acak atau random. Pembandingan hasil eksperimen pada kedua kelompok tersebut dapat menunjukkan tingkat keampuhan dari produk yang dihasilkan.

c. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Menurut Borg dan Gall (1989), dalam buku karangan Sukmadinata. (2009: 169) ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu:

- 1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information colleting*). Pengukuran kebutuhan, studi literature, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- 2) Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi, kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, disain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
- 3) Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrument evaluasi.
- 4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba di lapangan pada 1sampai 3 sekolah dengan 6 sampai 12 subyek uji

coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.

- 5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
- 6) Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 100 orang subyek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.
- 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasioanl product revision*). Menyempurnakan produk hasil uji lapangan.
- 8) Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subyek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.
- 9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
- 10) Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Melaporkan hasilnya dalam pertemuan professional dan dalam jurnal. Bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan. Memonitor penyebaran untuk pengontrolan kualitas.

Sedangkan menurut Anik Gufron (2007: 10) bahwa kesepuluh langkah di atas dapat dikelompokkan atau diringkas menjadi empat langkah penelitian yaitu pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, dan desiminasi. Langkah pertama yaitu pendahuluan merupakan langkah awal dalam melaksanakan penelitian dengan model ini. Hasil dari pendahuluan ini biasanya dipakai sebagai acuan dalam perumusan masalah dan penajaman fokus penelitian berdasarkan data empirik di lapangan, pemantapan teori, dan pemahaman kondisi empirik di mana penelitian hendak dilakukan. Pada umumnya studi pendahuluan dilakukan dalam dua bentuk, yaitu studi pustaka dan survey terhadap kondisi empirik di mana masalah pendidikan dan pembelajaran terjadi. Untuk mengetahui

kondisi nyata di lapangan sebagai tempat berlangsungnya aktivitas pendidikan dan pembelajaran perlu adanya survey lapangan atau observasi sehingga fokus masalah dapat diketahui.

Langkah kedua yaitu pengembangan, dalam proses pengembangan draft produk ini dilakukan dengan pengumpulan bahan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Langkah ketiga yaitu Uji lapangan, uji lapangan ini terdiri dari uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan.

Langkah keempat yaitu desiminasi, tahap ini bertujuan supaya produk yang baru saja dikembangkan itu bisa dipakai dalam proses pembelajaran. Mengenalkan dan memberikan sosialisasi tentang hasil produk media pembelajaran kepada guru pengampu kompetensi membuat busana wanita SMK Muhammadiyah 1 Imogiri sampai mereka bisa menggunakannya.

Berdasarkan pemaparan pendapat ahli di atas langkah penelitian dan pengembangan melalui tahap pendahuluan, pengembangan, pengujian baru akan dihasilkan hasil akhir yang layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Dalam penelitian ini akan menggunakan langkah penelitian yang telah diringkas dengan menerapkan empat langkah penelitian karena didalam empat langkah yang dikemukakan Anik Ghufroon sudah mencakup langkah yang ada dalam langkah penelitian yang dikemukakan Borg and Gall.

9. Pembelajaran Menggambar Busana

a. Pengertian Menggambar Busana

Menurut Arifah A Riyanto (2003), rancangan/ desain busana yaitu rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan sebagai busana. Desain busana harus mengilustrasikan dengan jelas apa yang ada dalam pikiran seorang perancang hingga dapat dibaca oleh orang lain dalam bentuk gambar.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:2), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibentuk berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Desain ada dua macam, meliputi: 1) desain struktur yaitu desain yang wajib ada pada setiap rancangan berupa siluet S,A,H,I,Y dan siluet bustle; 2) desain hiasan yaitu desain untuk memperindah desain struktur berupa bentuk kerah, saku, pita hias, kancing, dll.

Dalam pembuatan desain busana, perlu pengetahuan mengenai unsur dan prinsip desain. Unsur-unsur desain menurut Sri Widarwati (1993:7) adalah segala sesuatu untuk menyusun suatu rancangan yang meliputi; garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, tekstur. Sedangkan prinsip-prinsip desain adalah penyusunan unsur-unsur desain sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Prinsip desain meliputi keserian, perbandingan, keseimbangan irama dan pusat perhatian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah merancang busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain dalam bentuk gambar agar dapat dibaca oleh orang lain sebelum direalisasikan dalam wujud suatu busana.

b. Kompetensi Menggambar Busana

Menggambar busana merupakan salah satu Kompetensi pada Mata Pelajaran Produktif pada Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Tata Busana. Kompetensi Menggambar Busana pada silabus busana butik dilihat pada tabel 1 yang terdiri atas beberapa kompetensi dasar antara lain:

- 1) Memahami bentuk bagian busana
- 2) Mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia
- 3) Menerapkan teknik pembuatan desain busana
- 4) Penyelesaian pembuatan gambar

Berikut adalah tabel standar kompetensi untuk mata pelajaran Menggambar Busana :

Tabel 2. Standart Kompetensi Menggambar Busana

STANDART KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN
Menggambar Busana	<ol style="list-style-type: none"> Memahami bentuk bagian-bagian busana Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia Menerapkan teknik pembuatan desain busana Penyelesaian pembuatan gambar 	<p>Pengetahuan dasar-dasar menggambar meliputi :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Unsur dan prinsip desain * Bagian-bagian busana <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar proporsi tubuh meliputi : pengertian proporsi, menggambar proporsi wanita, proporsi pria, proporsi anak dan menggambar bagian-bagian tubuh • Pengetahuan tipe tubuh manusia. • Pengetahuan macam-macam teknik penyelesaian • Pengetahuan macam-macam teknik penyelesaian sesuai dengan tekstur bahan • Penyajian gambar dan ilustrasi mode • Pengetahuan cara penyajian gambar busana

Materi yang ada tentunya harus tersampaikan dengan baik kepada siswa, untuk itu dapat dilakukan pengembangan media

pembelajaran seperti membuat animasi atau video. Berdasarkan keterangan guru banyak siswa yang remidi untuk materi-materi tertentu, guru juga membutuhkan media yang lebih menarik agar siswa tidak bosan dalam belajar karena media yang digunakan masih menggunakan jobsheet dan papan tulis. Fasilitas disekolah sudah cukup memadai karena sudah dilengkapi dengan *digital projector*. Selain itu siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara mandiri untuk mengulang kembali materi yang pernah diajarkan.

Pada standart kompetensi dasar mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tubuh manusia terdapat materi pembelajaran yang mempelajari tentang menggambar proporsi tubuh yang masih dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan disekolah. Untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan guru dikelas maupun digunakan siswa secara mandiri.

10. Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru

dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajiakan informasi belajar kepada siswa.

Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Peranan media yang semakin meningkat sering menimbulkan kekhawatiran pada guru. Namun sebenarnya hal itu tidak perlu terjadi, masih banyak tugas guru yang lain seperti : memberikan perhatian dan bimbingan secara individual kepada siswa yang selama ini kurang mendapat perhatian. Kondisi ini akan terus terjadi selama guru menganggap dirinya merupakan sumber belajar satu-satunya bagi siswa.

Jika guru memanfaatkan berbagai media pembelajaran secara baik, guru dapat berbagi peran dengan media. Peran guru akan lebih mengarah sebagai manajer pembelajaran dan bertanggung jawab menciptakan kondisi sedemikian rupa agar siswa dapat belajar. Untuk itu guru lebih berfungsi sebagai penasehat, pembimbing, motivator dan fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien.

Menurut Mulyatiningsih (2011: 175) tahap-tahap pengembangan materi media adalah sebagai berikut:

- a) Memilih dan menyusun kerangka materi
- b) Memilih dan mengorganisasikan isi program
- c) Menyusun dan menguji *script*
- d) Menguji dan merevisi *script*
- e) Produksi

Pengembangan media audio visual membutuhkan dua kegiatan yaitu perancangan tampilan media dan perancangan isi media.

Perancangan isi media menurut Hackbarth (Mulyatiningsih, 2011: 174) meliputi tahap-tahap:

- a) Memilih materi.
- b) Menulis tujuan khusus perencanaan program.
- c) Memilih dan mengorganisasikan isi program.
- d) Membuat *storyboard*.
- e) Menguji *storyboard* dengan teman sejawat dan peserta didik dan merevisi *storyboard* berbasis pada hasil pengujian.
- f) Menulis skrip secara rinci berbasis pada *storyboard* yang sudah lengkap
- g) Menguji dan merevisi skrip
- h) Produksi video, mencatat urutan kegiatan yang memudahkan dalam proses pengambilan gambar, dan mengedit gambar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas tahap pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Memilih dan menyusun kerangka materi

Materi dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemampuan mahasiswa, dan keterbatasan sumber pembelajaran. Produk materi yang bagus adalah media yang dapat menayangkan materi secara lengkap. Setelah kerangka materi ditetapkan, langkah berikutnya adalah menulis tujuan pembelajaran. Penulisan tujuan berfungsi sebagai pengendali supaya tayangan media tidak keluar dari materi pelajaran.

b) Memilih dan mengorganisasikan isi program

Isi program diorganisasikan ke dalam kelompok materi dan tujuan pembelajaran (*subject matter*) yang telah ditetapkan. Isi program perlu disusun secara sistematis berdasarkan urutan materi, urutan penayangan, tingkat kesulitan, prasyarat belajar, dsb. Setelah pengorganisasian materi, perancang kemudian membuat alur pemikiran, konsep, ide, alur cerita, yang lengkap.

c) Membuat *storyboard*.

Storyboard dibuat dalam tiga kolom, kolom pertama berisi cataran, kolom kedua berisi gambar (visual) yang akan ditayangkan dan kolom ketiga berisi audio (narasi yang perlu dibacakan atau musik yang mengiring).

d) Produksi

Produksi dilakukan sesuai dengan rancangan. Bagian produksi menyiapkan proses produksi agar proses produksi berjalan efisien.

B. Penelitian yang Relevan

Kajian dalam penelitian ini tidak hanya terbatas pada deskripsi teoritis saja, tetapi juga perlu mengkaji hasil penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan perbandingan dan masukan walaupun penelitian tersebut tidak berasal dari bidang keahlian yang sama.

Abdur Rahman, 2007. Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dengan *Macromedia Flash MX*. Dari hasil uji coba performance sistem, program pembelajaran aksara Jawa ini dapat dijalankan pada komputer manapun tanpa proses instalasi. Pada pengujian yang dilakukan kepada pakar

multimedia, ahli budaya dan bahasa, serta koresponden umum menyebutkan program ini layak dijadikan media pembelajaran aksara Jawa.

Sucipta, tesis (2009) yang meneliti Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar, dengan hasil bahwa produk multimedia pembelajaran mata pelajaran bahasa jawa kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan layak dan baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa jawa khususnya materi aksara jawa.

Berdasarkan kajian penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Walaupun sudah didapatkan hasil penelitian tersebut, namun penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia* untuk kompetensi menggambar proporsi tubuh belum dikemukakan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia*.

C. Kerangka Berfikir

Mata pelajaran menggambar busana merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK khususnya Tata Busana. Mata pelajaran menggambar busana diberikan pada awal pembelajaran yaitu pada kelas X SMK Tata Busana. Sebagai dasar pengetahuan dalam menggambar busana terdapat materi menggambar proporsi. Materi ini membutuhkan daya ingat

yang tinggi karena akan berkaitan dengan mata pelajaran Tata Busana yang lain terutama yang berhubungan dengan desain busana. Dari hasil keterangan guru menunjukkan bahwa siswa cenderung tidak memperhatikan ketika dijelaskan, siswa mengaku bosan karena pembelajaran tidak menarik. Oleh karena itu maka perlu adanya berbagai upaya untuk memberikan jalan keluar, agar pembelajaran menggambar busana khususnya pada materi menggambar proporsi tubuh dapat berhasil. Salah satu jalan keluarnya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran, yakni Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan *Macromedia flash*.

Teknologi komputer dewasa ini telah berkembang sedemikian pesatnya. Hasil dari perkembangan itu sendiri, sekarang ini komputer bisa dan mudah dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia untuk membantu dan mempermudah urusannya. Khusus dalam bidang pendidikan, kehadiran komputer memberikan warna tersendiri dengan memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran dan terbukti memiliki banyak keuntungan. Khususnya dalam pembelajaran, kemampuan komputer yang mampu mengintegrasikan banyak media, sangat membantu dan membuat siswa senang dalam belajar.

Dengan mengacu pada kajian teori dan hasil penelitian yang relevan perlu dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran menggambar busana di Sekolah Menengah Kejuruan.

Untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang diproduksi telah layak digunakan, maka media pembelajaran ini perlu melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, guru SMK Tata Busana, dan diujicobakan kepada calon pengguna yaitu peserta didik. Hal-hal tersebut penting untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, efektif, tepat sasaran, dan layak sehingga dapat dipertanggung jawabkan penggunaannya.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Menggambar Busana khususnya materi menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran mata pelajaran Menggambar Busana khususnya materi menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri ?

BAB III

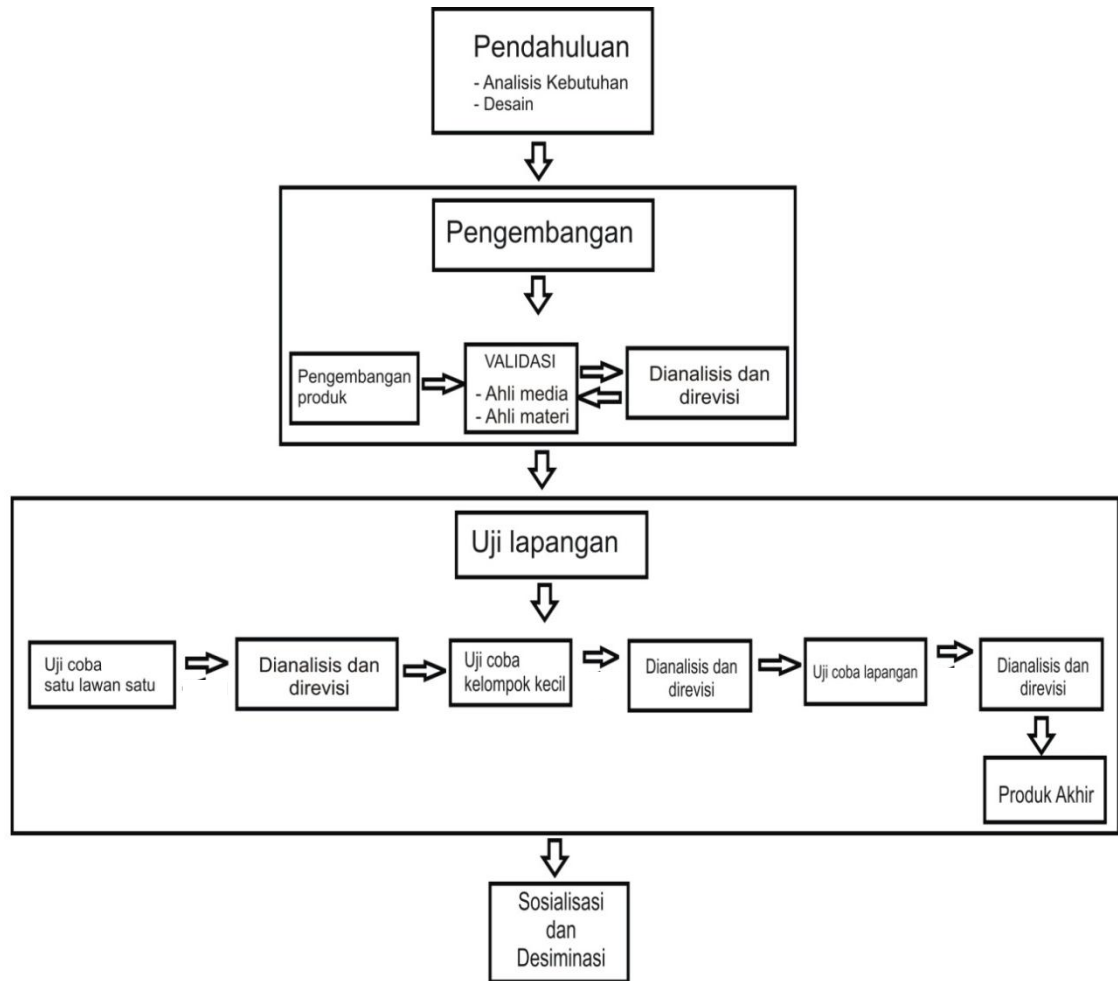
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono. 2008: 407).

Menurut Borg and Gall (1983:772), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *Research and Development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui ‘*basic research*’, atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui ‘*applied research*’, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Tahapan pengembangan media pembelajaran dengan model penelitian dan pengembangan yang digunakan diadaptasi dari Anik Ghufroon dapat dilihat pada Gambar. 1 yaitu:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran diadaptasi dari Anik Ghufon

Penjelasan dari Gambar 1. Prosedur pengembangan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* sebagai berikut:

1. Pendahuluan

a. Analisis kebutuhan

Proses analisis kebutuhan merupakan kegiatan studi pendahuluan atau sering disebut kegiatan penelitian sebelum dilakukan

pengembangan uji coba produk. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang materi yang harus ada dalam media pembelajaran berdasarkan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD) dan indikator sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan silabus yang tercantum di lampiran.

b. Desain

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi secara lebih rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, kebutuhan material/ bahan untuk program dan kriteria kecukupan pengembangan, untuk pengembangan media menggambar proporsi tubuh ini pengembangan dikatakan cukup/ layak digunakan sebagai sumber belajar apabila responden menilai media ini dalam kategori baik.

2. Pengembangan

a. Pengembangan Produk

Dalam proses pengembangan produk ini dilakukan pembuatan media pembelajaran dari pengumpulan bahan ajar, mendesain layout, desain navigasi, Pengumpulan dan penyusunan bahan berupa materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, maupun animasi.

b. Validasi

Uji kelayakan dilakukan dengan cara memvalidasikan produk yang sudah jadi ke ahli materi dan ahli media (*judgment experts*).

Setelah dianalisis dan direvisi tahapan selanjutnya media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* diuji cobakan ke responden.

3. Uji Lapangan

Uji coba terdiri dari tiga tahap yaitu:

a. Uji coba satu lawan satu

Pada uji coba satu lawan satu ini dilakukan uji coba terbatas dengan subjek 2 orang siswa dan 2 orang guru. Setelah dianalisis dan direvisi tahapan selanjutnya media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* diuji cobakan ke uji coba kelompok kecil.

b. Uji coba kelompok kecil

Pada proses uji coba kelompok kecil dilakukan uji coba dengan subjek 12 siswa dan 2 orang guru. Setelah dianalisis dan direvisi tahapan selanjutnya media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* diuji cobakan ke uji coba kelompok lapangan.

c. Uji coba lapangan

Pada uji coba lapangan ini di uji cobakan dengan subjek 32 siswa dan 2 orang guru. Setelah dianalisis dan direvisi tahapan selanjutnya media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* dapat disosialisasikan ke guru pengampu.

4. Desiminasi

Mengenalkan dan memberikan sosialisasi tentang hasil produk media pembelajaran kepada guru pengampu kompetensi menggambar desain busana SMK Muhammadiyah 1 Imogiri sampai mereka bisa menggunakannya.

B. Subyek Penelitian

1. Uji coba satu lawan satu

Subyek uji coba satu lawan satu adalah 2 orang guru pengampu mata pelajaran menggambar desain busana di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri dan 2 orang siswa.

2. Uji coba kelompok kecil

Subyek uji coba ini adalah 2 orang guru dan siswa kelas X SMK M 1 Imogiri berjumlah 12 siswa dipilih dengan teknik *random*.

3. Uji coba lapangan

Subyek uji coba lapangan ini adalah siswa SMK Muhammadiyah 1 Imogiri sejumlah 32 siswa kelas X busana butik.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri yang beralamat di Garjoyo, Imogiri Bantul, Yogyakarta dari bulan Juli 2012.

D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 195) dipandang dari cara menjawab angket (*questioner*) dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Kuesioner terbuka, yang memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimat sendiri. Contoh berupa pertanyaan bagaimana tanggapan anda, apakah, kapan, dimana, dan siapa.
2. Kuesioner tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Contoh angket tertutup yaitu pilihan ganda.

Kuesioner/ angket yang digunakan dalam teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup dimana jawaban sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih pilihan dengan memberikan tanda ceklist (\checkmark) pada kolom nilai/ jawaban. Kuesioner/ angket ini ditujukan kepada para ahli/ *judgement experts* dan diberikan pada siswa kelas X. Angket untuk para ahli terdiri dari ahli media untuk mengukur tingkat kualitas tampilan media dan ahli materi untuk mengukur kesesuaian materi dengan sibalus. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran ini maka peneliti menggunakan angket/kuesioner dalam bentuk skala *Guttman* dengan 2 alternatif jawaban “layak dan tidak layak” serta “sesuai” dan “tidak sesuai”. Jawaban “layak” dapat dikatakan bahwa media tersebut dikatakan layak dan apabila jawaban “tidak layak” maka dapat dikatakan bahwa media tersebut tidak layak. Dibawah ini kategori bobot skor penilaian jawaban dengan menggunakan skala *Guttman*.

Tabel 3. Kategori Bobot Nilai Skala *Guttman* untuk ahli media

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Layak	1
Tidak Layak	0

Tabel 4. Kategori Bobot Nilai Skala *Guttman* untuk ahli materi

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sesuai	1
Tidak Sesuai	0

Sedangkan angket/kuesioner yang ditujukan pada siswa menggunakan skala *Likert*. Yang bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa sehingga nantinya dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran menggambar desain busana. Angket/kuesioner yang digunakan dalam bentuk skala *Likert* dengan memberikan 4 pilihan jawaban yaitu; (1) sangat setuju, (2) setuju, (3) kurang setuju, (4) tidak setuju. Dibawah ini kategori bobot skor jawaban dengan menggunakan skala *Likert*.

Tabel 5. Kategori Bobot Skor Dengan Skala *Likert*

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi – kisi instrumen. Adapun yang tersusun dalam instrumen penelitian pengembangan media adalah:

a) Instrumen validasi ahli (ahli materi dan media)

Agar diketahui apakah produk yang dikembangkan telah layak untuk di uji cobakan, maka diadakan validasi ahli atau disebut dengan *judgment experts* untuk mengevaluasi mengenai media yang telah dibuat. Validasi ahli terdiri dari ahli materi dan ahli media. Instrumen yang digunakan sudah pernah digunakan untuk penelitian pada tesis.

1) Ahli Materi

Ahli materi menilai aspek isi yang terdiri dari beberapa komponen. Berikut adalah kisi – kisi instrumen untuk kelayakan materi pada media pembelajaran:

Tabel 6. Kisi – Kisi Instrumen Kelayakan Materi

Aspek	Komponen	Indikator	No. Butir	Σ Butir
Isi/ Materi	Materi	Cakupan materi yang terkandung dalam SK KD	1	1
		Kesesuaian materi dalam mendukung pencapaian KD	2	1
		Keruntutan materi	3	1
		Keluasan isi materi	4	1
		Kecukupan referensi	5	1
	Contoh	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi	6	1
		Kecukupan contoh-contoh yang diberikan	7	1
	Visualisasi	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	8	1
		Kesesuaian animasi untuk memperjelas materi	9	1
	Bahasa	Penggunaan bahasa baku	10	1
		Kemudahan bahasa untuk dimengerti	11	1

2) Ahli media

Ahli media menilai aspek diantaranya adalah; (1) kualitas tampilan dan, (2) pemrograman. Berikut merupakan kisi – kisi instrumen kelayakan tampilan media pembelajaran:

Tabel 7. Kisi – Kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran

Aspek	Komponen	Indikator	No. Butir	Σ Butir
Tampilan	Teks	Pemilihan jenis huruf	1	1
		Pemilihan ukuran huruf	2	1
		Keterbacaan teks	3	1
	Gambar	Kualitas gambar	4	1
		Penempatan gambar	5	1
	Audio	Kesesuaian background musik	6	1
		Kejelasan suara	7	1
	Screen design	Tata letak (lay-out)	8	1
		Desain slide	9	1
	Button	Konsistensi penempatan <i>button</i>	10	1
		Ketepatan reaksi <i>button</i>	11	1
	Warna	Keserasian warna background dengan teks	12	1
		Keserasian warna background dengan gambar	13	1
Pemrograman	Akseibilitas	Kemudahan memilih menu sajian	14	1
		Kemudahan dalam penggunaan	15	1
	Animasi	Kesesuaian animasi	16	1
		Kemenarikan sajian animasi	17	1

b) Instrumen penilaian responden/ pengguna

Instrumen penilaian pengguna siswa digunakan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap produk. Berikut adalah kisi – kisi instrumen kelayakan pada uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Tabel 8. Kisi – Kisi Instrumen penilaian responden.

Aspek	Indikator	No. Butir	Σ Butir
Tampilan	1. Pemilihan jenis huruf	1	1
	2. Pemilihan ukuran huruf	2	1
	3. Keterbacaan teks	3	1
	4. Tampilan gambar	4	1
	5. Kesesuaian background musik	5	1
	6. Kejelasan suara	6	1
	7. Ketepatan reaksi <i>button</i>	7	1
	8. Kecerahan warna background dengan teks	8	1
	9. Kecerahan warna background dengan gambar	9	1
Pemrograman	1. Kemudahan memilih menu sajian	10	1
	2. Kemudahan dalam penggunaan	11	1
	3. Kemenarikan sajian animasi	12	1
Fungsi dan Manfaat	1. Materi lebih mudah dipahami	13	1
	2. Menjadikan pembelajaran lebih menarik	14	1
	3. Memungkinkan siswa melakukan kegiatan peniruan sesuai tayangan media pembelajaran	15	1
	4. Kemampuan memotivasi	16	1

E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas didefinisikan sebagai ukuran seberapa cermat suatu test melakukan fungsi ukuranya. Tergantung dari pendekatannya, validitas dapat dibagi menurut berbagai tipe diantaranya yaitu *content validity*, *construct validity*, dan *criterion-related validity* (Djemari Mardapi, 2004: 2). Jenis validitas yang digunakan untuk mengukur instrumen yaitu dengan validitas bangunan (*Counstruct validity*) karena pengujian validitas konstruksi dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau dikonsultasikan dengan ahli (*experts judgment*). Pada penelitian yang dilakukan, uji validitas instrumen diuji oleh ahli evaluasi yaitu dosen yang ahli dalam bidang evaluasi dengan tujuan untuk mendapatkan keterangan apakah maksud kalimat dalam instrumen tersebut dapat dipahami.

Hasil dari uji validitas oleh ahli eveluasi menyatakan bahwa instrumen tersebut sudah layak sebagai instrumen yang digunakan untuk menguji produk oleh para ahli serta digunakan sebagai uji coba kelayakan media pembelajaran oleh siswa.

2. Reliabilitas instrumen

Istilah reliabilitas sering disamakan dengan dengan konsistensi, stabilitas atau *dependebility*, yang pada prinsipnya menunjukkan sejauh mana pengukuran itu dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subyek yang sama (Djemari Mardapai, 2008:58). Menurut (Sugiyono, 2011:364) dalam pandangan

positivistik (kuantitatif), suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam obyek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda.

Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS16, hasil perhitungan selanjutnya dikonsultasikan pada tabel berikut sebagai patokan untuk mengetahui reliabilitas instrumen berdasarkan pada klasifikasi dari Sugiyono (2009: 231) adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Pedoman interpretasi koefisien *Alfa Cronbach*

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20- 0,399	Rendah
0,40- 0,599	Sedang
0,60- 0,799	Kuat
0,80- 1,000	Sangat Kuat

Dalam penelitian ini, penghitungan nilai validitas dan reliabilitas menggunakan program *SPSS 16 for Windows* untuk menguji instrumen angket kelayakan media pembelajaran oleh siswa. Dengan menggunakan program SPSS, maka hasil coba tersebut akan menghasilkan informasi yang berupa variansi jawaban, indeks beda, dan indeks keandalan instrumen. Hasil hitung dengan *Alfa Cronbach* menurut Mardapi (2008:122) adalah besarnya hasil indeks $\geq 0,70$ maka dapat dikatakan reliabel.

Berdasarkan penghitungan menggunakan *SPSS 16 for Windows* diperoleh hasil 0,739 menunjukkan bahwa instrument yang digunakan termasuk dalam kategori kuat/ reliable.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2011: 207-208) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Untuk menentukan kategori kelayakan dari media pembelajaran angket diuji cobakan pada para ahli (*judment experts*) dan uji lapangan (siswa). Angket yang digunakan dalam penelitian menggunakan 2 skala pengukuran yaitu skala *Guttman* digunakan untuk para ahli dengan dua pilihan jawaban layak atau tidak layak. Sedangkan skala yang ke dua yaitu skala *Likert* digunakan untuk angket siswa dengan 4 pilihan jawaban.

1. Mengubah nilai menjadi skor

a. Skala *Guttman*

- 1) Layak dan Sesuai diberi skor 1
- 2) Tidak layak dan Tidak Sesuai diberi skor 0

b. Skala *Likert*

- 1) Sangat Baik diberi skor 4
- 2) Baik diberi skor 3

3) Kurang Baik diberi skor 2

4) Tidak Baik diberi skor 1

2. Menghitung skor

Dari skor maksimum sampai skor terendah tersebut kemudian dibagi menjadi 4 kelompok skor (interval nilai) atau dibagi menjadi kategori hasil yaitu sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik. Kemudian dihitung dengan mencari nilai Mean (rerata) skor kelas dan simpangan bakunya (Sb). Kategorisasi hasil pengukuran menggunakan distribusi normal, dan untuk skala *Likert* dengan ketentuan seperti Tabel 10.

Tabel 10. Kriteria Penilaian Ideal(Sukardjo, 2006 : 53)

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1.	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Baik (SB)
2.	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Baik (B)
3.	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup Baik (CB)
4.	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang Baik (KB)

Keterangan :

X : Skor akhir rata - rata

X_i : Rerata ideal, dapat dicari dengan menggunakan rumus;

$$X_i = (1/2) (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

S_{bi} : Simpangan baku ideal, dapat dicari menggunakan rumus;

$$S_{bi} = (1/6) (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

Data kedua untuk menghitung kelayakan media pembelajaran dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media dengan menggunakan skala *Guttman*. Selanjutnya mencari skor maksimum dengan perkalian jumlah valid dengan nilai tertinggi dan untuk mencari skor minimum dengan perkalian jumlah valid dengan nilai terendah. Kemudian menentukan jumlah kelas interval (nilai interval), dimana jumlah interval sesuai dengan skala *Gutman* yaitu 2, menghitung rentang skor yaitu skor maksimum dikurang skor minimum, menghitung panjang kelas (p) yaitu rentang skor dibagi jumlah interval. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut pada tabel 11 tentang penilaian kriteria kuliatas kelayakan media pembelajaran untuk para ahli.

Tabel 11. Kriteria kualitas media pembelajaran untuk para ahli

Kategori penilaian	Interval nilai
Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq \max$
Tidak layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$

Keterangan :

S : Skor responden

S_{min} : Skor responden terendah

S_{max} : Skor responden tertinggi

P : Panjang interval kelas

(di adaptasi dari Tesis Widiastuti, hal 126)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggambar proporsi tubuh berupa CD (*compact disk*) dengan kapasitas 9,12 MB, dibuat menggunakan macromedia flash yang berisi materi menggambar proporsi tubuh wanita, pria, anak dan menggambar bagian-bagian tubuh manusia. Dalam pengembangan media pembelajaran ini melalui beberapa tahap diantaranya :

a. Pendahuluan

Langkah pendahuluan dilakukan melalui 2 tahap, yaitu :

1) Analisis kebutuhan

Untuk membuat media pembelajaran ini dilakukan pengumpulan informasi tentang materi yang harus ada dalam media pembelajaran berdasarkan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan indikator. Media pembelajaran ini di fokuskan pada materi menggambar proporsi tubuh yang terdapat pada standar kompetensi menggambar busana, kompetensi dasar mendiskripsikan proporsi dan beberapa tipe tubuh manusia. Pemilihan materi ini didasarkan pada keterangan siswa

yang ternyata banyak mengalami kesulitan memahaminya karena langkah membuatnya yang rumit dan banyak. Materi yang masuk dalam indikator pada kompetensi mendiskripsikan proporsi dan beberapa tipe tubuh manusia meliputi : materi pengertian dan jenis proporsi, langkah menggambar proporsi tubuh wanita , langkah menggambar proporsi tubuh pria, langkah menggambar proporsi tubuh anak, langkah menggambar wajah, tangan dan kaki.

Media ini dibuat menarik dengan menggabungkan teks, suara animasi dan gambar. Sebelum memulai materi didahului dengan intro yang memadukan gambar, animasi, teks serta suara dengan tujuan untuk memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran. Selain menarik media ini dibuat *user friendly*, sehingga siswa maupun guru dapat dengan mudah menggunakannya.

2) Desain

Dalam proses perancangan melalui beberapa tahap yaitu :

a) Memilih dan menyusun kerangka materi

Materi yang disiapkan meliputi : materi pengertian dan jenis proporsi, langkah menggambar proporsi tubuh wanita , langkah menggambar proporsi tubuh pria, langkah menggambar proporsi tubuh anak, langkah menggambar wajah,tangan dan kaki

serta contoh gambar pose yang dapat dijadikan referensi. Pada proses menggambar proporsi tubuh, dibuat perlangkah yang dapat diatur sendiri kecepatannya oleh pengguna, sehingga pengguna dapat menyesuaikan sendiri dengan kemampuannya. Media ini didesain dengan menerapkan teori pengembangan multimedia sehingga mudah digunakan, selain itu media ini akan menjadi lebih menarik karena menggabungkan teks, suara, animasi dan gambar.

b) Memilih dan mengorganisasikan isi program

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan/ materi seperti gambar dan uraian materi yang akan ditampilkan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Bahan yang disiapkan meliputi : materi pengertian dan jenis proporsi, langkah menggambar proporsi tubuh wanita (skala 1:8 ½ , 1:9, 1:10 dan 1:8 ½ + 2 mm), langkah menggambar proporsi tubuh pria (skala 1:8 ½ , 1:9, 1:10 dan 1:8 ½ + 2 mm), langkah menggambar proporsi tubuh anak (usia 1-3 tahun, 4-6 tahun, 7-9 tahun, dan 10-13 tahun) langkah menggambar wajah, tangan dan kaki serta contoh gambar pose, buku-buku yang digunakan sebagai referensi pembuatan media pembelajaran dan standar kompetensi yang dipelajari pada media pembelajaran ini.

Standar kompetensi masuk pada scene pendahuluan, pengertian proporsi dan jenis serta langkah menggambar proporsi

wanita, pria, anak, wajah, tangan dan kaki masuk pada *scene* materi, contoh gambar pose masuk pada *scene* contoh. Pada *scene* evaluasi, soal berupa gambar dan dijawab dengan cara mencocokkan kolom yang sudah disediakan. Daftar buku yang digunakan sebagai referensi masuk pada *scene* daftar pustaka, terakhir adalah *scene* profil yang berisi tentang identitas pengembang.

c) Membuat *storyboard*.

Tahap selanjutnya adalah membuat *storyboard* untuk memudahkan dalam proses produksi. *Storyboard* pengembangan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh dapat dilihat pada lampiran 12.

Selain tahap diatas pengembang juga menentukan kriteria kecukupan pengembangan, untuk pengembangan media menggambar proporsi tubuh ini, pengembangan dikatakan cukup/ layak digunakan sebagai sumber belajar apabila responden menilai media ini dalam kategori baik.

b. Pengembangan

Proses pengembangan ini melalui beberapa tahap diantaranya :

1) Pengembangan Produk

Dalam proses pengembangan dilakukan dengan mengacu pada *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain. Pengembangan media

pembelajaran ini dikembangkan menggunakan *macromedia flash* dan program lain yang membantu dalam pembuatan animasi *background*, *backsound*, ataupun animasi teks. Adapun bahan penarik perhatian yang dibuat dalam program ini adalah perpaduan antara teks, gambar, grafis, animasi, dan musik dengan tombol-tombol *navigasi interaktif* untuk membuat program menjadi lebih *interaktif* dan menarik.

Warna yang dipilih baik untuk teks maupun gambar dipilih yang sesuai dengan warna *background* yang digunakan, tujuannya agar baik siswa maupun guru dapat membaca teks dengan jelas dan keberadaan gambar yang tidak mengganggu konsentrasi pengguna dalam mempelajari isi produk tetapi justru mendukung materi dalam media tersebut. Bentuk, ukuran dan jenis huruf yang dipilih juga didasarkan pada teori-teori tipografi yang lebih banyak dikembangkan. Huruf formal tanpa kaki digunakan untuk menyajikan teks.

Layout/ penempatan tiap-tiap komponen dibuat konsisten/*default* sehingga pengguna tidak menggunakan terlalu banyak memori untuk mengingat tata letak tampilan. *Background* dan *backsound* yang dipilih juga diharapkan tidak menarik perhatian pengguna secara keseluruhan. *Background* dibuat tidak terlalu mencolok baik dari segi warna ataupun desain, agar tidak mengganggu konsentrasi pembaca. Warna putih adalah warna yang digunakan untuk *background*, yang diharapkan memberikan nuansa netral ketika mempelajari produk ini.

Backsound yang dipilih adalah instrumen musik tanpa syair agar tidak mengganggu konsentrasi saat belajar, namun tetap dapat menikmati musik yang ada.

Pendokumentasian produk dilakukan dengan membuat tampilan produk media yang sudah selesai dari awal sampai akhir ke dalam *Compact Disk* (CD). Mengacu pada hasil pengembangan maka secara garis besar produk media pembelajaran menggambar busana berisi:

(a) Pendahuluan

Pada tampilan pendahuluan berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar dan indicator yang disampaikan pada media ini, musik instrument tanpa syair yang digunakan sama dengan tampilan yang lain.



Gambar 2. Tampilan Pendahuluan

(b) Materi

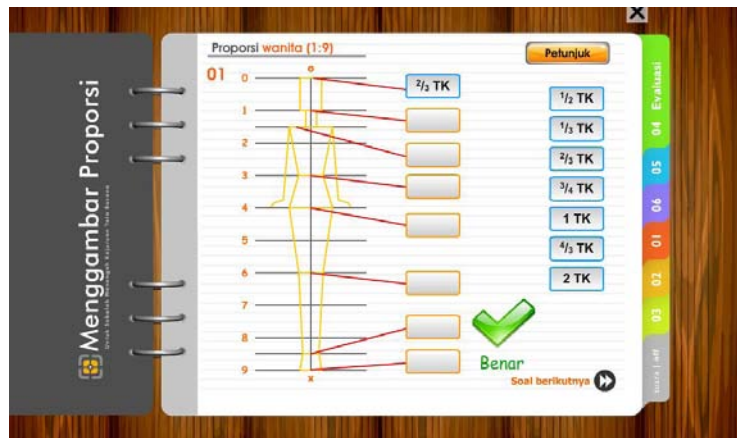
Materi berisi tentang materi-materi yang dipelajari pada media ini, seperti pengertian dan jenis proporsi, langkah menggambar proporsi wanita, pria dan anak serta langkah menggambar wajah, tangan dan kaki, sub-sub materi dapat dipilih dengan mengeklik tombol yang sudah ada.



Gambar 3. Tampilan Materi

(c) Evaluasi

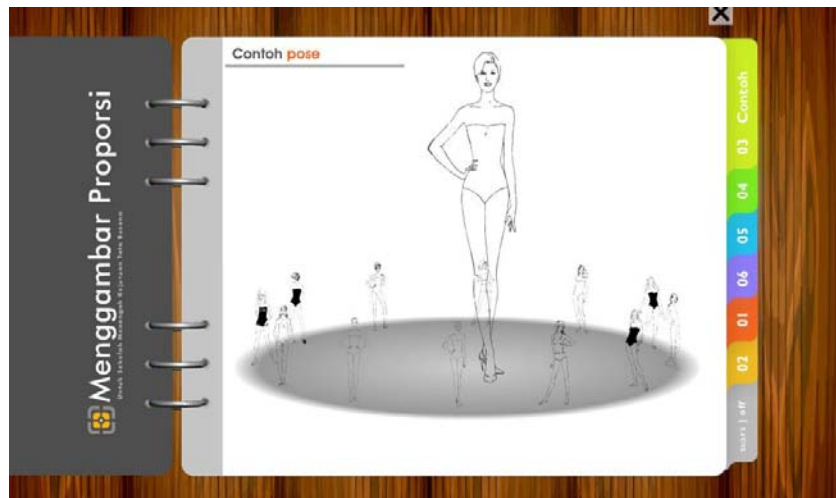
Evaluasi ini berisi tentang games untuk merefleksi materi yang sudah dipelajari, caranya hanya dengan mengisi kotak kuning dengan kotak biru, ketika jawaban benar maka akan muncul tanda check dibagian bawah, namun jika salah akan muncul tanda silang dan kotak kuning tidak dapat dipasangkan dengan kotak biru.



Gambar 4. Tampilan Evaluasi

(d) Contoh

Contoh berisi tentang contoh-contoh pose yang dapat dijadikan referensi. Contoh pose yang diinginkan dapat diperbesar dengan mengklik salah satu gambar pose yang diinginkan.



Gambar 5. Tampilan Contoh Pose

(e) Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi tentang buku-buku yang digunakan sebagai referensi materi yang termuat dalam media pembelajaran.



Gambar 6. Tampilan Daftar Pustaka

(f) Profil, yang berisi tentang profil pengembang.

Profil berisi tentang identitas pengembang dan judul skripsi pengembang



Gambar 7. Tampilan Profil Pengembang

2) Validasi

Dalam pelaksanaan uji validasi dilakukan dengan memvalidasi produk yang telah dikembangkan dan memvalidasi instrument yang akan digunakan untuk mengetahui respon pengguna. Validasi dilakukan oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli media mencakup aspek tampilan dan aspek pemrograman, serta memvalidasi instrument yang akan digunakan dalam penelitian. Kualitas media pembelajaran menggambar proporsi tubuh diukur dengan angket non tes terdiri dari 17 butir pertanyaan skor valid dengan jumlah responden 2 orang, sehingga pengkategorian yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 12. Kriteria kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli media

Interval nilai	Kategori penilaian
$9 \leq S \leq 17$	Layak
$0 \leq S \leq 8$	Tidak layak

Berdasarkan validasi sejumlah 2 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai mean/ rerata adalah 16 dengan rincian penilaian validator 1 berjumlah 17 dan validator 2 berjumlah 15, sehingga bila dilihat pada kategori kualitas media pembelajaran menggambar proporsi tubuh manusia termasuk dalam kategori layak

untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Revisi dapat dilihat pada lampiran 7. Hasil validasi instrument dari 2 validator menyatakan instrument layak digunakan untuk penelitian dan sudah tidak ada revisi lagi, pernyataan ini dapat dilihat pada lampiran 5.

Kualitas materi pembelajaran menggambar proporsi tubuh diukur dengan angket non tes terdiri dari 11 butir pertanyaan skor valid dengan jumlah responden 2 orang, sehingga pengkategorian yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 13. Kriteria kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli materi

Interval nilai	Kategori penilaian
$6 \leq S \leq 11$	Layak
$0 \leq S \leq 5$	Tidak layak

Berdasarkan validasi sejumlah 2 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai mean/ rerata adalah 11 dengan rincian kedua validator memberikan penilaian dengan jumlah 11, sehingga bila dilihat pada kategori kualitas media pembelajaran menggambar proporsi tubuh manusia termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Revisi dapat dilihat pada lampiran 7. Hasil uji validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dan instrument yang digunakan layak untuk diuji cobakan pada pengguna.

3) Uji Lapangan

Setelah uji validitas selanjutnya dilakukan uji lapangan untuk mengetahui penilaian pengguna tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Uji lapangan ini dilakukan dalam 3 tahap yaitu a) uji coba satu lawan satu, b) uji coba kelompok kecil, c) uji coba lapangan, dengan hasil sebagai berikut :

a) Uji Coba Satu Lawan Satu

Pada uji coba satu lawan satu ini dilakukan oleh 2 orang guru tata busana dan 2 orang siswa mencakup aspek pemrograman, aspek tampilan, dan manfaat. Data uji coba satu lawan satu merupakan data awal yang digunakan untuk melihat dan merevisi produk sebelum dilakukan uji coba kelompok besar dan untuk mengetahui sejauh mana materi yang ada pada media sesuai serta dapat dipelajari dan dipahami oleh siswa - siswa

Berdasarkan data penilaian berikut rekapitulasi hasil penilaian siswa dan guru pengampu:

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa dan Guru Pengampu pada Uji Coba satu Lawan satu

No	Aspek	Penilaian Siswa		Penilaian Guru	
		Mean	Kategori	Mean	Kategori
1	Tampilan	3,78	Sangat Baik	3,72	Sangat Baik
2	Pemrograman	3,67	Sangat Baik	4	Sangat Baik
3	Manfaat	3,87	Sangat Baik	4	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 14, menurut pendapat siswa dan guru tampilan media pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik dengan rerata 3, 78 dan 3,72, pemrograman media pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik dengan rerata 3,67 dan 4, manfaat media pembelajaran juga masuk dalam kategori sangat baik dengan rerata 3,87 dan 4, sehingga secara keseluruhan media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat baik.

Pada tahap ini selain memberikan penilaian, guru pengampu juga memberikan saran perbaikan yaitu untuk langkah menggambar bagian tubuh (kepala) lebih diperjelas pada rambut untuk membedakan antara pria atau wanita.

b) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan setelah uji coba satu lawan satu. Berdasarkan analisis data uji coba satu lawan satu,

media yang dikembangkan oleh peneliti sangat baik dilanjutkan untuk di uji pada kelompok kecil dengan jumlah responden 12 orang siswa dan 2 orang guru pengampu.

Berdasarkan data penilaian dapat dilihat perbandingan penilaian antara siswa dan guru pengampu. Berikut rekapitulasi hasil penilaian siswa dan guru pengampu :

Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa dan Guru Pengampu pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Penilaian Siswa		Penilaian Guru	
		Mean	Kategori	Mean	Kategori
1	Tampilan	3,65	Sangat Baik	3,89	Sangat Baik
2	Pemrograman	3,78	Sangat Baik	4	Sangat Baik
3	Manfaat	3,61	Sangat Baik	4	Sangat Baik

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil oleh siswa dan guru, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah sangat baik. Hal ini dilihat dari jumlah rerata dari masing-masing aspek yang masuk dalam kategori sangat baik dengan rincian, aspek tampilan dengan rerata 3,65 dan 3,89, aspek pemrograman dengan rerata 3,78 dan 4, aspek manfaat dengan rerata 3,61 dan 4. Setelah

pelaksanaan uji coba kelompok kecil ternyata sudah tidak ada saran perbaikan untuk media ini baik dari guru maupun siswa.

c) Uji Coba Lapangan

Uji lapangan dilaksanakan dengan melibatkan 32 siswa atau satu kelas dan tidak melibatkan guru pengampu lagi karena sudah tidak ada revisi. Berikut ini rekapitulasi hasil uji coba lapangan :

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Penilaian Siswa	
		Mean	Kategori
1	Tampilan	3,42	Sangat Baik
2	Pemrograman	3,54	Sangat Baik
3	Manfaat	3,42	Sangat Baik

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah baik/ layak.

Dari hasil 3 kali uji lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon baik dan masuk dalam kategori layak digunakan sebagai sumber belajar.

4) Sosialisasi dan Deseminasi

Setelah tahap pengujian dilakukan deseminasi yaitu mengenalkan dan memberikan sosialisasi tentang hasil produk media pembelajaran kepada guru pengampu kompetensi menggambar proporsi tubuh di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri sampai mereka bisa menggunakannya serta memberikan CD pembelajaran hasil pengembangan kepada guru pengampu.

2. Kelayakan Produk

Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, melalui beberapa uji kelayakan diantaranya :

a. Uji Validasi

Uji validasi dilakukan dengan meminta pendapat 2 ahli media dan 2 ahli materi, ahli media menilai produk yang dikembangkan berdasarkan 2 aspek yaitu aspek tampilan dan pemrograman sedangkan ahli materi menilai produk berdasarkan aspek isi materi yang meliputi materi, contoh, visualisasi dan bahasa. Angket yang digunakan adalah *questioner* tertutup dengan 2 pilihan jawaban.

Jumlah pernyataan untuk ahli media adalah 17 butir, sedangkan untuk ahli materi berjumlah 11 butir pernyataan. Kriteria kualitas media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 12, untuk kriteria kualitas materi dapat dilihat pada tabel 13. Berdasarkan validasi sejumlah 2 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai mean/

rerata adalah 16 dengan rincian penilaian validator 1 berjumlah 17 dan validator 2 berjumlah 15, sehingga bila dilihat pada kategori kualitas media pembelajaran menggambar proporsi tubuh manusia termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Revisi dapat dilihat pada lampiran 7.

Berdasarkan validasi sejumlah 2 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai mean/ rerata adalah 11 dengan rincian kedua validator memberikan penilaian dengan jumlah 11, sehingga bila dilihat pada kategori kualitas media pembelajaran menggambar proporsi tubuh manusia termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Revisi dapat dilihat pada lampiran 7. Hasil uji validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dan instrument yang digunakan layak untuk diuji cobakan pada pengguna.

b. Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan melalui 3 tahap yaitu uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Instrumen penilaian untuk uji lapangan berdasarkan 3 aspek yaitu aspek tampilan, pemrograman dan aspek manfaat yang berjumlah 16 butir pernyataan. Angket yang digunakan adalah questioner tertutup dengan 4 pilihan jawaban yaitu, sangat baik, baik, kurang baik dan tidak baik.

Berdasarkan tabel 14, menurut pendapat siswa dan guru pada uji coba satu lawan satu, aspek tampilan media pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik dengan rerata 3,78 dan 3,72, pemrograman media pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik dengan rerata 3,67 dan 4, manfaat media pembelajaran juga masuk dalam kategori sangat baik dengan rerata 3,87 dan 4, sehingga secara keseluruhan media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat baik. Pada tahap ini selain memberikan penilaian, guru pengampu juga memberikan saran perbaikan yaitu untuk langkah menggambar bagian tubuh (kepala) lebih diperjelas pada rambut untuk membedakan antara pria atau wanita.

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil oleh siswa dan guru (tabel 15), secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah sangat baik. Hal ini dilihat dari jumlah rerata dari masing-masing aspek yang masuk dalam kategori sangat baik dengan rincian, aspek tampilan dengan rerata 3,65 dan 3,89, aspek pemrograman dengan rerata 3,78 dan 4, aspek manfaat dengan rerata 3,61 dan 4. Setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil ternyata sudah tidak ada saran perbaikan untuk media ini baik dari guru maupun siswa.

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan (tabel 16), secara keseluruhan dengan rerata 3,45 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah baik/ layak.

Dari hasil 3 kali uji lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon baik dan masuk dalam kategori layak digunakan sebagai sumber belajar.

B. Pembahasan

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash*.

Pengembangan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* melalui 4 tahap, yaitu :

a. Pendahuluan

Pendahuluan dalam pengembangan media ini melalui 2 tahap yaitu analisis kebutuhan dan desain. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang materi yang harus ada dalam media yang didasarkan pada SK dan KD, materi yang harus ada dalam media pembelajaran adalah materi pengertian menggambar proporsi, menggambar proporsi tubuh wanita, menggambar proporsi tubuh pria, menggambar proporsi tubuh anak dan menggambar bagian-bagian tubuh manusia.

Tahap desain merupakan tahap membuat spesifikasi secara rinci tentang program, gaya, tampilan dan materi/ bahan serta criteria kecukupan pengembangan. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan satu tema agar tampilannya konsisten, tema yang dipilih adalah “*book on the desk*” tema ini dipilih agar siswa merasa lebih nyaman ketika belajar,

tampilan dari media pembelajaran ini dibuat selayaknya buku namun lebih interaktif dan menarik. Tombol menu dibuat disamping seperti buku agenda, sehingga mudah dalam memilih materi apapun. Dalam setiap tampilan scene tidak banyak menggunakan teks agar tidak membosankan, dalam media ini juga dilengkapi dengan evaluasi berupa games untuk merefleksi pembelajaran ataupun materi yang telah dipelajari. Untuk kriteria kecukupan pengembangan apabila media ini mendapat penilaian baik maka pengembangan media ini dikatakan cukup/ layak.

b. Pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran ini melalui tahap pengembangan produk dan validasi ahli. Proses pembuatannya dengan menerapkan karakteristik media interaktif yaitu tidak boleh melebihi 3 *window* pada satu tampilan media, kecepatan yang dimiliki pada tampilan media sehingga media pembelajaran ini memiliki kecepatan yang bagus dalam pergantian slidanya, tidak boleh menampilkan banyak teks pada satu tampilan yang diaplikasikan pada setiap slide, spasi yang digunakan adalah 2 spasi agar nyaman ketika dibaca, selanjutnya tampilan harus konsisten, tampilan media pembelajaran juga konsisten dengan menempatkan tombol-tombol utama pada tempat yang sama sehingga pengguna tidak bingung, karakteristik yang terakhir yaitu tombol diletakkan di tempat yang sesuai, penempatan tombol disesuaikan dengan tema desain media pembelajaran

yaitu *book on the desk*, sehingga tombol diletakkan di samping dan ketika di klik maka akan membuka seperti ketika kita membuka lembaran buku.

Dalam proses pengembangan dilakukan dengan mengacu pada *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan *macromedia flash* dan program lain yang membantu dalam pembuatan animasi *background*, *backsound*, ataupun animasi teks. Adapun bahan penarik perhatian yang dibuat dalam program ini adalah perpaduan antara teks, gambar, grafis, animasi, dan musik dengan tombol-tombol *navigasi interaktif* untuk membuat program menjadi lebih interaktif dan menarik.

Warna yang dipilih baik untuk teks maupun gambar dipilih yang sesuai dengan warna background yang digunakan, tujuannya agar baik siswa maupun guru dapat membaca teks dengan jelas dan keberadaan gambar yang tidak mengganggu konsentrasi pengguna dalam mempelajari isi produk tetapi justru mendukung materi dalam media tersebut. Bentuk, ukuran dan jenis huruf yang dipilih juga didasarkan pada teori-teori tipografi yang lebih banyak dikembangkan. Huruf formal tanpa kaki digunakan untuk menyajikan teks.

Layout/ penempatan tiap-tiap komponen dibuat konsisten/ *default* sehingga pengguna tidak menggunakan terlalu banyak memori untuk

mengingat tata letak tampilan. *Background* dan *backsound* yang dipilih juga diharapkan tidak menarik perhatian pengguna secara keseluruhan. *Background* dibuat tidak terlalu mencolok baik dari segi warna ataupun desain, agar tidak mengganggu konsentrasi pembaca. Warna putih adalah warna yang digunakan untuk *background*, yang diharapkan memberikan nuansa netral ketika mempelajari produk ini. *Backsound* yang dipilih adalah instrumen musik tanpa syair agar tidak mengganggu konsentrasi saat belajar, namun tetap dapat menikmati musik yang ada.

Tahap validasi dilakukan dengan meminta pendapat 2 ahli media dan 2 ahli materi, dari hasil validasi ahli media terdapat beberapa saran perbaikan diantaranya : judul dan keterangan pada langkah menggambar harus dibalik (judul dahulu baru keterangan), materi tipe tubuh dihilangkan, slide jenis proporsi dipisah agar lebih jelas, singkatan pada keterangan perlu diperjelas, perbaikan yang dilakukan dapat dilihat pada lampiran 7. Saran perbaikan dari ahli materi adalah sebagai berikut : pada langkah menggambar, garis antara juga diberi nomor, pada langkah menggambar wajah, garis pertolongan sebaiknya tidak dihilangkan, pada langkah menggambar tangan dan kaki sebaiknya dibuat satu per satu seperti langkah menggambar wajah. Perbaikan dapat dilihat pada lampiran 7.

c. Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan melalui 3 tahap yaitu uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba satu lawan satu dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 4 orang dengan rincian 2 orang guru pengampu mata pelajaran menggambar busana dan 2 orang siswa. Hasil uji coba satu lawan satu menunjukkan bahwa media pembelajaran menggambar proporsi tubuh masuk dalam kategori sangat baik dengan saran perbaikan. Saran perbaikannya adalah dengan memperjelas karakter wajah pada gambar wajah dalam proses menggambar wajah. Setelah uji coba satu lawan satu, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden 14 orang dengan rincian 2 orang guru pengampu mata pelajaran menggambar busana dan 12 orang siswa.

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat baik dan tidak ada saran perbaikan lagi. Uji coba terakhir adalah uji coba lapangan dengan melibatkan 32 orang siswa tanpa melibatkan guru lagi dikarenakan media yang dikembangkan dinilai sudah sangat baik dan tidak ada saran perbaikan lagi. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori baik, sehingga secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

d. Sosialisasi dan Deseminasi

Setelah tahap pengujian dilakukan deseminasi yaitu mengenalkan dan memberikan sosialisasi tentang hasil produk media pembelajaran kepada guru pengampu kompetensi menggambar proporsi tubuh di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri sampai mereka bisa menggunakannya serta memberikan CD pembelajaran hasil pengembangan kepada guru pengampu.

2. Kelayakan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dinilai dari penilaian siswa dan guru dengan melakukan 3 kali uji coba, aspek yang dinilai meliputi aspek tampilan, pemrograman dan manfaat, angket yang digunakan adalah questioner tertutup dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat baik, baik, kurang baik dan tidak baik. Uji coba yang pertama adalah uji coba satu lawan satu yang melibatkan 2 orang siswa dan 2 guru Tata Busana, hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik.

Pada uji coba kedua yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 2 guru Tata Busana dan 12 siswa menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik, uji coba terakhir yaitu uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 32 siswa, guru sudah tidak dilibatkan lagi karena telah member penilaian maksimal pada media yang dikembangkan, hasil dari uji coba lapangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam

kategori baik, ini berarti penilaian dari responden mengalami penurunan dari uji coba sebelumnya, setelah dianalisis ternyata ada 2 aspek yang mengalami penurunan penilaian, yaitu aspek tampilan dan manfaat. Namun karena peneliti telah menentukan standar kecukupan pengembangan pada penilaian baik, maka dalam pengembangan ini sudah cukup/ layak digunakan.

Penurunan penilaian ini mengindikasikan adanya kekurangan dalam mendisain tampilan dan manfaatnya, sehingga perlu dikaji dan dikembangkan lebih baik lagi pada penelitian yang lain, selain itu dapat pula di lakukan uji efektifitas dalam pelaksanaan pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan berupa CD pembelajaran menggambar proporsi tubuh berbasis komputer yang dikembangkan menggunakan *macromedia flash*, CD pembelajaran ini berisi materi pengertian proporsi, langkah menggambar proporsi tubuh wanita, langkah menggambar proporsi tubuh pria, langkah menggambar proporsi tubuh anak dan langkah menggambar bagian-bagian tubuh, selain itu CD pembelajaran ini dilengkapi dengan contoh-contoh pose dan games yang menarik. Pengembangan media pembelajaran ini melalui 4 tahap yaitu pendahuluan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dengan rincian hasil penilaian sebagai berikut :
 - a. Ahli media dengan mean keseluruhan 16 termasuk dalam kategorilayak.
 - b. Ahli materi dengan mean keseluruhan 11 termasuk dalam kategorilayak
 - c. Berdasarkan uji coba satu lawan satu oleh 2 orang siswa dan 2 orang guru Tata Busana diperoleh mean 3,78 dan 3,84 sehingga media yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik atau layak.
 - d. Berdasarkan uji coba kelompok kecil, media pembelajaran menggambar busana ini mendapatkan respon yang “Sangat Baik” dari siswa maupun

guru dengan rerata skor masing-masing 3,67 dan 3,89 sehingga media yang dikembangkan layak.

- e. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, media pembelajaran menggambar proporsi tubuh ini mendapatkan respon yang “Baik” (rerata skor 3,45) dari para siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Imogiri sehingga media yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah disajikan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran menggambar busana ini layak digunakan dalam pembelajaran, oleh karena itu para guru tata busana dapat mengembangkannya pada materi-materi yang lainnya. Selain itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut ke SMK yang lain atau dengan metode yang lain seperti PTK atau eksperimen untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran ini dalam suatu proses pembelajaran.
2. Dalam mengembangkan media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan *macromedia flash* sebaiknya mempunyai kemampuan untuk mengoperasikan *software macromedia flash* untuk menghemat waktu dalam pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdur Rahman. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dengan Macromedia Flash MX*. Skripsi : Universitas Negeri Semarang.
- Anik Ghufro, dkk. (2007). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Arief S. Sadiman, dkk. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Teori Busana*. Bandung : Setia Abadi
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Borg, Walter R. & Gall. (2003). *Educational research: an introduction (4 th ed.)*. New York & London: Longman
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta : Mitra Cendekia
- Johar. (2008). *Pendidikan Kita Cuma Mencetak Penunggu Kerja*. <http://www.kompas.com/index.php/readxml/2008/05/01/15073124/pendidikan-kita-cuma-mencetak-penunggu-kerja.html>. Di unduh /13/05/2009.
- Ketut Juliantera. (2009). *Media Pembelajaran: Arti, Posisi, Fungsi, Klasifikasi, dan Karakteristiknya*. Diambil dari <http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/18/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya/> pada tanggal 11 Desember 2011.
- Latuheru, J. DM. P. (1988). *Media Pembelajaran (Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini)*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (PPLPTK).
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press
- Oemar Hamalik. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Rumampuk Dientje Borman. 1988. *Media Instruksional IPS*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan
Jakarta.

Sri Widarwati. (1993). *Menggambar Busana 1*. Yogyakarta : Universitas Negeri
Yogyakarta

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

_____. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sukardjo. (2008). *Kumpulan materi evaluasi pembelajaran*. Prodi Teknologi
Pembelajaran: PPs UNY.

Nana S Sukmadinata. (1997). *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja
Rosdakarya.

Widihastuti. (2007). *Efektivitas Pelaksanaan KBK SMK N Program Keahlian
Busana di Yogyakarta Ditinjau dari Pencapaian Kompetensi Siswa*. Tesis :
PPs Universitas Negeri Yogyakarta.

Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri
Yogyakarta

<http://fadli84.wordpress.com/>

<http://tutorialkuliah.blogspot.com/2009/05/kelebihanmacromedia-flash.html>

<http://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif/>

<http://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia%C2%A0pembelajaran%C2%A0interaktif/>

Lampiran

Lampiran 1 :

Silabus dan RPP

SILABUS

Nama sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI
Mata pelajaran : Menggambar busana (Fashion drawing)
Kelas / semester : X / 1
Standar Kompetensi : Menggambar busana
Kode Kompetensi :103.KK. 01
Alokasi waktu : 36 JAM x 45 MENIT

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU				SUMBER BELAJAR	KET ALOKASI WAKTU
					M	S	I	P		
2. Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia	Pengetahuan : - Proporsi tubuh wanita dewasa - Mengidentifikasi proporsi tubuh wanita dewasa - Mengidentifikasi proporsi tubuh pria dewasa - Mengidentifikasi proporsi tubuh anak -Pengetahuan tentang bagian-bagiab tubuh : *Menggambar wajah * Menggambar tangan * Menggambar kaki	- Menggambar proporsi tubuh - Pengetahuan tipe tubuh manusia - Pengetahuan proporsi wanita dewasa - Pengetahuan proporsi pria dewasa - Pengetahuan proporsi tubuh anak - Menggambar proporsi tubuh wanita dewasa - Menggambar proporsi tubuh pria dewasa - Menggambar ptoporsi tubuh anak : * Usia 0-3 th * Usia 4-6 th * Usia 7-9 th * Usia 10-13 th	- Mengidentifikasi proporsi tubuh wanita dewasa - Mengidentifikasi proporsi tubuh pria dewasa - Mengidentifikasi proporsi tubuh anak	- Tes - Portofolio - Lisan - Tugas - Unjuk kerja				1	Panduan membuat desain ilustrasi tingkat dasar, terampil, mahir. Soekarno dan lanawati, jakarta	PT 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Muhammadiyah 1 Imogiri
Program Studi Keahlian	: Tata Busana
Kompetensi Keahlian	: Busana Butik (103)
Mata Pelajaran	: Menggambar Busana (Fashion Drawing)
Pertemuan Ke	: -
Kelas/Semester	: X/1
Alokasi Waktu	: menit

I. STANDAR KOMPETENSI/ KOMPETENSI DASAR

- a. Standar Kompetensi
Menggambar Busana
- b. Kompetensi Dasar
 - 1. Mendiskripsikan proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia

II. INDIKATOR

- a. Mendiskripsikan pengertian proporsi
- b. Menyebutkan anatomi beberapa tipe tubuh manusia
- c. Menggambar proporsi tubuh wanita secara disain busana 1:8 ½

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari uraian kegiatan belajar, peserta didik dapat :

- a. Menjelaskan pengertian proporsi
- b. Menyebutkan anatomi beberapa tipe tubuh manusia
- c. Menyebutkan jenis-jenis perbandingan tubuh
- d. Menggambar proporsi tubuh wanita secara disain busana 1:8 ½

IV. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengertian proporsi
- b. Jenis-jenis perbandingan tubuh
- c. Proporsi tubuh wanita secara desain busana 1:8 ½

a. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Demonstrasi

b. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan	2 ‘	Aspek yang Dicapai
Guru	Siswa	
1. Salam pembuka	1. Siswa menjawab salam	Afektif
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2. Siswa memperhatikan pengantar yang diberikan guru	Afektif
3. Melakukan apersepsi	3. Siswa memberi respon	Kognitif
Kegiatan Inti	10’	
1. Mengecek persiapan siswa dalam mengikuti pelajaran	1. Siswa siap untuk menerima pelajaran.	Afektif
2. Membagikan job sheet pada siswa	2. Memperhatikan job sheet yang diberi oleh guru	Psikomotor
3. Menjelaskan materi proporsi tubuh wanita secara desain busana 1: 8 ½	3. Siswa memperhatikan penjelasan guru	Psikomotor
4. Menanyakan apakah ada pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan.	4. Siswa menggambar proporsi tubuh wanita secara desain busana 1: 8 ½	Psikomotor

	5. Siswa bertanya	Kognitif
Penutup 3'		
1. Memberikan kesimpulan dari materi proporsi tubuh wanita secara desain busana 1: 8 ½ 2. Memberikan tes lisan kepada siswa 3. Memberikan tugas untuk melanjutkan menggambar proporsi tubuh wanita secara desain busana 1: 8 ½ 4. Salam penutup.	1. siswa mendengarkan penjelasan guru. 2. menjawab pertanyaan. 3. Siswa memperhatikan tugas yang diberikan guru 4. siswa menjawab salam	Afektif Kognitif Afektif Psikomotor

c. PERANGKAT PEMBELAJARAN

a. Alat

1. Pensil
2. Penggaris
3. Penghapus

b. Bahan

1. Kertas gambar A3

c. Media

1. LCD
2. Jobsheet

d. Sumber

1. Sri Widarwati. 2000. *Desain Busana 1*. Yogyakarta. IKIP Yogyakarta
2. Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana SMK Jilid 2*.

Lampiran 2 :

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00582

Nomor : 1098/UN34.15/PL/2012
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

19 April 2012

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Bantul c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Bantul
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bantul
6. SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI MENGGAMBAR PROPORSI TUBUH MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH SISWA X BUSANA SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
01	Tri Kusuma Astuti	08513241002	Pend. Teknik Busana - S1	SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Noor Fitrihana, ST, M.Eng.
NIP : 19760920 200112 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 19 April 2012 sampai dengan selesai.

Lemikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan

08513241002 No. 581



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070/858

Menunjuk Surat : Dari Sekretariat Daerah Prop. DIY Nomor : 070/3781/V/4/2012
Tanggal 19 April 2012 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada :

Nama : **TRI KUSUMA ASTUTI**
P.Tinggi/Alamat : **UNY, Karangmalang Yk**
NIP/NIM/No. KTP : **08513241002**
Tema/Judul Kegiatan : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI MENGGAMBAR PROPORSI TUBAH MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH SISWA X BUSANA SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI**
Lokasi : **SMK Muhammadiyah 1 Imogiri**
Waktu : Mulai Tanggal 19 April 2012 s/d 19 Juli 2012
Jumlah Personil :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Ijin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Ijin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Ijin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 26 April 2012

A.n. Kepala
Sekretaris,

Ka. Subbag Umum



Elis Fitriyati, SIP., MPA.
NIP. 19600120199503 2 003

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3781/V/4/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Teknik UNY
Tanggal : 19 April 2012
Nomor : 1098/UN34.15/PL/2012
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : TRI KUSUMA ASTUTI
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI MENGGAMBAR PROPORSI TUBUH MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH SISWA X BUSANA SMK MUHAMMADYAH 1 IMOGIRI
Lokasi : - Kec. IMOGIRI, Kota/Kab. BANTUL
Waktu : 19 April 2012 s/d 18 Juli 2012

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 19 April 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

PLH. Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Drs. Sugeng Irianto, M.Kes.

NIP. 19620226 198803 1 008

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY
4. Dekan Fak. Teknik UNY
- ⑤ Yang Bersangkutan

Lampiran 3 :

Surat Keterangan Validasi Angket

SURAT KETERANGAN VALIDASI ANGKET

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Prapti Karomah, M.Pd.

NIP : 19501120 197903 2 001

Menyatakan bahwa angket pengembangan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh sebagai hasil-dari skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Menggunakan Macromedia flash Siswa X Busana SMK Muhammadiyah 1 Imogiri"** dari mahasiswa:

Nama : Tri Kusuma Astuti

NIM : 0813241002

Telah (layak/ ~~belum layak~~)* di ujicobakan di sekolah dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

.....

.....

.....

.....

.....

*)coret yang tidak perlu

Yogyakarta, 24 Januari 2013

Validator



Dra. Prapti Karomah, M.Pd.

NIP. 19501120 197903 2 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI ANGKET

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Rahmawati, M.Pd.

NIP : 19751010 200112 2 002

Menyatakan bahwa angket pengembangan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh sebagai hasil dari skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Menggunakan Macromedia flash Siswa X Busana SMK Muhammadiyah 1 Imogiri”** dari mahasiswa:

Nama : Tri Kusuma Astuti

NIM : 0813241002

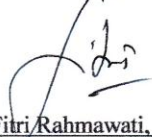
Telah (layak/ ~~belum layak~~)* di ujicobakan di sekolah dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

.....
.....
.....
.....

*)coret yang tidak perlu

Yogyakarta, 11 Januari 2013

Validator



Fitri Rahmawati, M.Pd.

NIP. 19751010 200112 2 002

Lampiran 4:

Angket Kelayakan Ahli Materi

Hal : Permohonan Kesiediaan Uji Validasi

Kepada : Afif Ghurub Bestari. S.Pd.
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi materi pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Macromedia Flash untuk kepentingan skripsi yang diperuntukkan bagi siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana sebagai bahan pembelajaran interaktif maka saya :

Nama : Tri Kusuma Astuti
NIM : 08513241002
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi terhadap produk yang sedang dikembangkan tersebut sebagai **ahli materi** sehingga layak dan dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 14 Desember 2012

Dosen Pembimbing,



Noor Fitrihana, M.Eng
NIP. 19760920/200112 1 001

Pemohon


Tri Kusuma Astuti
NIM. 08513241002

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DENGAN MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK SISWA KELAS X SMK

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana Kelas X
Peneliti : Tri Kusuma Astuti
NIM : 08513241002
Ahli Materi : Afif Ghurub Bestari, S. Pd
NIP : 19700523 200501 1 001
Tanggal :

Petunjuk :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan macromedia flash. Pendapat, kritik, saran penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media menggambar busana ini.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda check list (✓) pada kolom sesuai atau tidak sesuai yang tersedia.

Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.

A. Penilaian Materi

No	Indikator	Skala Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	✓	
2.	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD)	✓	
3.	Materi yang disajikan sudah runtut	✓	
4.	Keluasan sajian materi sudah cukup	✓	
5.	Kecukupan referensi yang digunakan	✓	
6.	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi	✓	
7.	Kecukupan contoh-contoh yang diberikan	✓	
8.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	✓	
9.	Kesesuaian animasi untuk memperjelas materi	✓	
10.	Penggunaan bahasa baku	✓	
11.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓	
	Mean/ Rerata		

Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

B. Saran Perbaikan

No	Saran Perbaikan
	<i>Perbaikan ukuran tengahan pada anatomi</i>

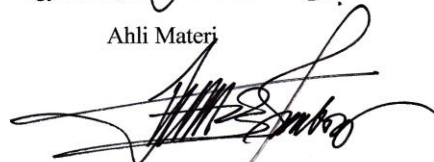
C. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan

Mohon memberi lingkaran pada nomer yang tersedia sesuai dengan kesimpulan bapak atau ibu.

Yogyakarta, *22 Januari* 2013

Ahli Materi



Afif Ghurub Bestari, S. Pd

NIP. 19700523 200501 1 001

Hal : Permohonan Kesiediaan Uji Validasi

Kenada : Cacik Trimaningsih. S. Pd.
Di tempat

Dengan hormat,

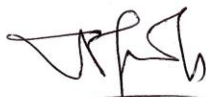
Dalam rangka melakukan uji validasi media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Macromedia Flash untuk kepentingan skripsi yang diperuntukkan bagi siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana sebagai bahan pembelajaran interaktif maka saya :

Nama : Tri Kusuma Astuti
NIM : 08513241002
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi terhadap produk yang sedang dikembangkan tersebut sebagai **ahli materi** sehingga layak dan dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesiediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

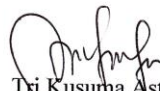
Yogyakarta, 14 Desember 2012

Dosen Pembimbing,



Noor Fitrihana, M.Eng
NIP. 19760920200112 1 001

Pemohon



Tri Kusuma Astuti
NIM. 08513241002

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK SISWA KELAS X SMK

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana Kelas X
Peneliti : Tri Kusuma Astuti
NIM : 08513241002
Ahli Materi : Cacik trimaningsih, S. Pd
NBM : 1047228
Tanggal :

Petunjuk :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan macromedia flash. Pendapat, kritik, saran penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media menggambar busana ini.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda check list (√) pada kolom sesuai atau tidak sesuai yang tersedia.

Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.

D. Penilaian Materi

No	Indikator	Skala Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	✓	
2.	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD)	✓	
3.	Materi yang disajikan sudah runtut	✓	
4.	Keluasan sajian materi sudah cukup	✓	
5.	Kecukupan referensi yang digunakan	✓	
6.	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi	✓	
7.	Kecukupan contoh-contoh yang diberikan	✓	
8.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	✓	
9.	Kesesuaian animasi untuk memperjelas materi	✓	
10.	Penggunaan bahasa baku	✓	
11.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓	
Mean/ Rerata			

E. Saran Perbaikan

No	Saran Perbaikan


F. Kesimpulan

- ③ Layak digunakan tanpa revisi
4. Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan

Mohon memberi lingkaran pada nomer yang tersedia sesuai dengan kesimpulan bapak atau ibu.

Yogyakarta,2.....1..... 2012

Ahli Materi



Cacik Trimaningsih, S. Pd

NBM. 1047228

Lampiran 5:

Angket Kelayakan Ahli Media

Hal : Permohonan Kesediaan Uji Validasi

Kepada : Dra. Prapti Karomah, M.Pd.
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Macromedia Flash untuk kepentingan skripsi yang diperuntukkan bagi siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana sebagai bahan pembelajaran interaktif maka saya :

Nama : Tri Kusuma Astuti
NIM : 08513241002
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

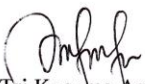
Dengan ini saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi terhadap produk yang sedang dikembangkan tersebut sebagai **ahli media** sehingga layak dan dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 14 Desember 2012

Dosen Pembimbing,


Noor Fitrihana M.Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

Pemohon


Tri Kusuma Astuti
NIM. 08513241002

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DENGAN MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK SISWA KELAS X SMK

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana Kelas X
Peneliti : Tri Kusuma Astuti
NIM : 08513241002
Ahli Media : Dra. Prapti Karomah, M.Pd.
NIP : 19501120 197903 2 001
Tanggal :

Petunjuk :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan macromedia flash. Hal-hal yang harus dievaluasi ini terdiri dari aspek desain tampilan dan pengoperasian program. Pendapat, kritik, saran penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media menggambar busana ini.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda check list (√) pada kolom layak atau tidak layak yang tersedia.

Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.

A. Penilaian Produk

No	Indikator	Skala Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1.	Pemilihan jenis huruf sudah standar	✓	
2.	Pemilihan ukuran huruf proporsional	✓	
3.	Teks mudah dibaca	✓	
4.	Kualitas gambar baik	✓	
5.	Penempatan gambar tiap slide sudah tepat	✓	
6.	Kesesuaian pemilihan background musik	✓	
7.	Kejelasan suara background musik	✓	
8.	Tata letak (<i>lay-out</i>) tiap slide efisien	✓	
9.	Desain slide menarik	✓	
10.	Tombol/ <i>button</i> sesuai dengan tema	✓	
11.	Penempatan tombol/ <i>button</i> konsisten	✓	
12.	Keserasian warna background dengan teks	✓	
13.	Keserasian warna background dengan gambar	✓	
14.	Kemudahan memilih menu sajian	✓	
15.	Kemudahan dalam penggunaan	✓	
16.	Kesesuaian animasi untuk menjelaskan materi	✓	
17.	Kemenarikan sajian animasi	✓	
Mean/ Rerata			

B. Saran Perbaikan

No	Saran Perbaikan
1.	Materi tipe tubuh dihilangkan
2.	Perbaikan pada judul skripsi
3.	Pada langkah menggambar judul dulu baru keterangan

C. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan

Mohon memberi lingkaran pada nomer yang tersedia sesuai dengan kesimpulan bapak atau ibu.

Yogyakarta, 2012

Ahli Media



Dra. Prapti Karomah, M.Pd.

NIP. 19501120 197903 2 001

Hal : Permohonan Kesiediaan Uji Validasi

Kepada : Fitri Rahmawati. M.Pd.
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Macromedia Flash untuk kepentingan skripsi yang diperuntukkan bagi siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana sebagai bahan pembelajaran interaktif maka saya :

Nama : Tri Kusuma Astuti
NIM : 08513241002
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Bapak/Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi terhadap produk yang sedang dikembangkan tersebut sebagai **ahli media** sehingga layak dan dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesiediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

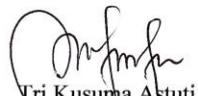
Yogyakarta, 14 Desember 2012

Dosen Pembimbing,



Noor Fitrihana M.Eng
NIP. 19760926 200112 1 001

Pemohon



Tri Kusuma Astuti
NIM. 08513241002

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DENGAN MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK SISWA KELAS X SMK

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Tata Busana Kelas X
Peneliti : Tri Kusuma Astuti
NIM : 08513241002
Ahli Media : Fitri Rahmawati, M.Pd.
NIP : 19751010 200112 2 002
Tanggal :

Petunjuk :

Lembar evaluasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan yaitu berupa media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan macromedia flash. Hal-hal yang harus dievaluasi ini terdiri dari aspek desain tampilan dan pengoperasian program. Pendapat, kritik, saran penilaian dan komentar bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media menggambar busana ini.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda check list (√) pada kolom layak atau tidak layak yang tersedia.

Komentar dan saran mohon ditulis pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.

D. Penilaian Produk

No	Indikator	Skala Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1.	Pemilihan jenis huruf sudah standar	✓	
2.	Pemilihan ukuran huruf proporsional		✓
3.	Teks mudah dibaca		✓
4.	Kualitas gambar baik	✓	
5.	Penempatan gambar tiap slide sudah tepat	✓	
6.	Kesesuaian pemilihan background musik	✓	
7.	Kejelasan suara background musik	✓	
8.	Tata letak (<i>lay-out</i>) tiap slide efisien	✓	
9.	Desain slide menarik	✓	
10.	Tombol/ <i>button</i> sesuai dengan tema	✓	
11.	Penempatan tombol/ <i>button</i> konsisten	✓	
12.	Keserasian warna background dengan teks	✓	
13.	Keserasian warna background dengan gambar	✓	
14.	Kemudahan memilih menu sajian	✓	
15.	Kemudahan dalam penggunaan	✓	
16.	Kesesuaian animasi untuk menjelaskan materi	✓	
17.	Kemenarikan sajian animasi	✓	
Mean/ Rerata			

E. Saran Perbaikan

No	Saran Perbaikan
1.	Slide pengertian proporsi dan jenis proporsi bisa dipisah agar penyajian lebih jelas.
2.	Pemberian spasi/ruang kosong pada beberapa keterangan diperlukan
3.	Singkatan pada keterangan perlu diperjelas
4.	Evaluasi bisa ditambah.

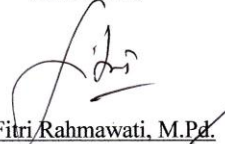
F. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai item yang disarankan

Mohon memberi lingkaran pada nomer yang tersedia sesuai dengan kesimpulan bapak atau ibu.

Yogyakarta, 11 Januari 2013

Ahli Media


Fitri Rahmawati, M.Pd.

NIP. 19751010 200112 2 002

Lampiran 6:

Angket Pendapat Responden

ANGKET /KUESIONER UNTUK GURU PENGAMPU

Identitas diri

Nama : Ari Dwi Asfuh, S.Pd.T

Petunjuk pengisian

1. Bacalah dengan teliti dan seksama semua pernyataan - pernyataan dibawah ini!
2. Jawablah pernyataan ini dengan keadaan anda yang sebenarnya!
3. Jawablah pernyataan pada lembar angket yang telah disediakan!
4. Berikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya!

Keterangan

- SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Pemilihan jenis huruf sudah standar		✓		
2.	Pemilihan ukuran huruf proporsional		✓		
3.	Teks mudah dibaca		✓		
4.	Tampilan gambar menarik	✓			
5.	Background music sesuai (nyaman didengar)		✓		
6.	Suara sudah jelas		✓		
7.	Reaksi <i>button</i> sudah tepat	✓			
8.	Warna background dengan teks serasi	✓			
9.	Warna background dengan gambar serasi	✓			
10.	Mudah dalam memilih menu sajian	✓			
11.	Mudah dalam mengoperasikan program	✓			
12.	Sajian animasi menarik	✓			
13.	Materi lebih mudah dipahami	✓			
14.	Menjadikan pembelajaran lebih menarik	✓			
15.	Memungkinkan siswa melakukan kegiatan peniruan sesuai tayangan media pembelajaran	✓			
16.	Mampu memotivasi siswa	✓			

Saran :

Untuk menggambar bagian tubuh (kepala) lebih
 di perjelas pada rambut untuk membedakan
 pria / wanita.

ANGKET /KUESIONER UNTUK GURU PENGAMPU

Identitas diri

Nama : Cacik Trimaningsih, S.Pd

Petunjuk pengisian

1. Bacalah dengan teliti dan seksama semua pernyataan - pernyataan dibawah ini!
2. Jawablah pernyataan ini dengan keadaan anda yang sebenarnya!
3. Jawablah pernyataan pada lembar angket yang telah disediakan!
4. Berikan tanda check list (√) pada kolom yang sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya!

Keterangan

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Pemilihan jenis huruf sudah standar	✓			
2.	Pemilihan ukuran huruf proporsional	✓			
3.	Teks mudah dibaca	✓			
4.	Tampilan gambar menarik	✓			
5.	Background music sesuai (nyaman didengar)	✓			
6.	Suara sudah jelas	✓			
7.	Reaksi <i>button</i> sudah tepat	✓			
8.	Warna background dengan teks serasi	✓			
9.	Warna background dengan gambar serasi	✓			
10.	Mudah dalam memilih menu sajian	✓			
11.	Mudah dalam mengoperasikan program	✓			
12.	Sajian animasi menarik	✓			
13.	Materi lebih mudah dipahami	✓			
14.	Menjadikan pembelajaran lebih menarik	✓			
15.	Memungkinkan siswa melakukan kegiatan peniruan sesuai tayangan media pembelajaran	✓			
16.	Mampu memotivasi siswa	✓			

Saran :

.....

ANGKET /KUESIONER

Identitas diri

Nama : Okhy Cahyanani

Kelas : X Busana Butik

Petunjuk pengisian

1. Bacalah dengan teliti dan seksama semua pertanyaan-pertanyaan dibawah ini!
2. Jawablah pernyataan ini dengan keadaan anda yang sebenarnya!
3. Jawablah pernyataan pada lembar angket yang telah disediakan!
4. Berikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya!

Keterangan

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Pemilihan jenis huruf sudah standar	✓			
2.	Pemilihan ukuran huruf proporsional	✓			
3.	Teks mudah dibaca		✓		
4.	Tampilan gambar menarik		✓		
5.	Background music sesuai (nyaman didengar)	✓			
6.	Suara sudah jelas	✓			
7.	Reaksi <i>button</i> sudah tepat	✓			
8.	Warna background dengan teks serasi	✓			
9.	Warna background dengan gambar serasi	✓			
10.	Mudah dalam memilih menu sajian	✓			
11.	Mudah dalam mengoperasikan program		✓		
12.	Sajian animasi menarik	✓			
13.	Materi lebih mudah dipahami	✓			
14.	Menjadikan pembelajaran lebih menarik	✓			
15.	Memungkinkan siswa melakukan kegiatan peniruan sesuai tayangan media pembelajaran	✓			
16.	Mampu memotivasi siswa		✓		

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 7 :

Revisi Ahli

Saran Perbaikan oleh Ahli Media dan Materi

Tabel 1. Saran-saran Perbaikan Oleh Ahli Media

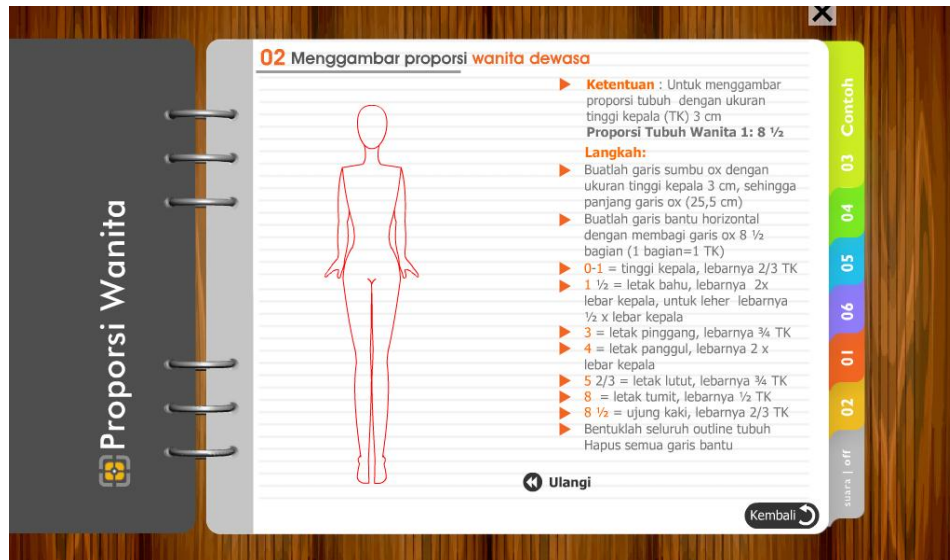
No	Saran Perbaikan
1.	Judul dan keterangan pada langkah menggambar harus dibalik (judul dulu baru keterangan)
2.	Materi tipe tubuh dihilangkan
3.	Slide jenis proporsi bisa dipisah agar penyajian lebih jelas
4.	Pemberian spasi/ ruang kosong pada beberapa keterangan diperlukan
5.	Singkatan pada keterangan perlu diperjelas

Tabel 2. Saran-saran Perbaikan Oleh Ahli Materi

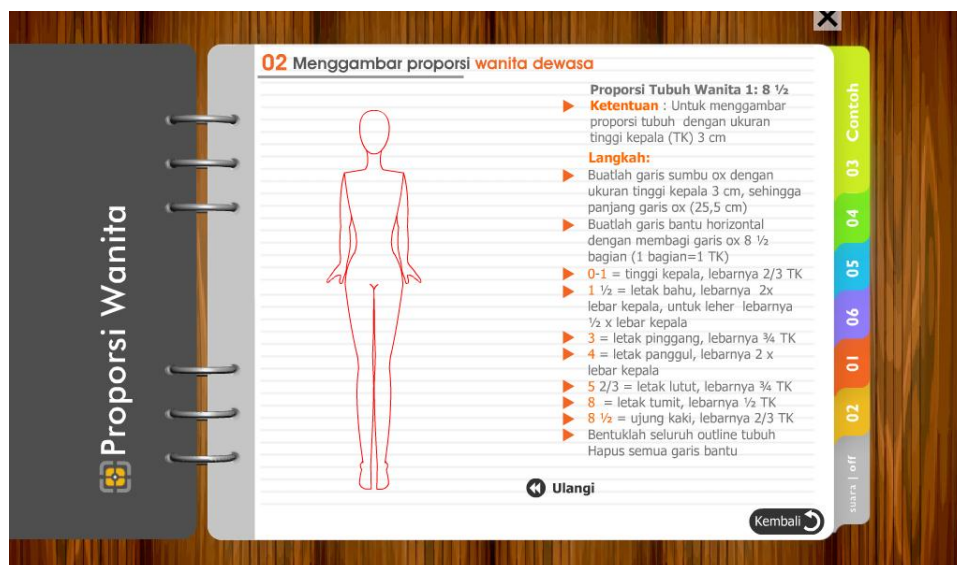
No	Saran Perbaikan
1.	Padaa langkah menggambar, garis antara juga diberi nomor
2.	Pada langkah menggambar wajah garis pertolongan sebaiknya tidak dihilangkan, gambar alis dan bibir diperbaiki, ada 1 langkah yang terbalik, pada langkah terakhir ukuran $\frac{1}{4}$ diganti $\frac{1}{8}$
3.	Materi tipe tubuh dihilangkan
4.	Pada langkah menggambar tangan dan kaki dibuat satu per satu seperti langkah menggambar wajah

Revisi Ahli Media

1. Judul dan keterangan pada langkah menggambar harus dibalik (judul dulu baru keterangan)



Gambar 1. Tampilan materi menggambar proporsi sebelum direvisi



Gambar 2. Tampilan materi menggambar proporsi setelah direvisi

2. Materi tipe tubuh dihilangkan



Gambar 3. Tampilan materi tipe tubuh sebelum direvisi



Gambar 4. Tampilan materi tipe tubuh setelah direvisi

3. Slide jenis proporsi bisa dipisah agar penyajian lebih jelas



Gambar 5. Tampilan materi jenis proporsi sebelum direvisi

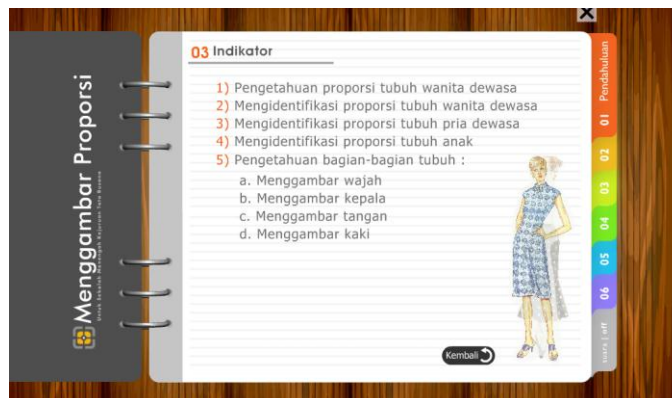


Gambar 6. Tampilan materi jenis proporsi setelah direvisi

4. Pemberian spasi/ ruang kosong pada beberapa keterangan/ materi diperlukan

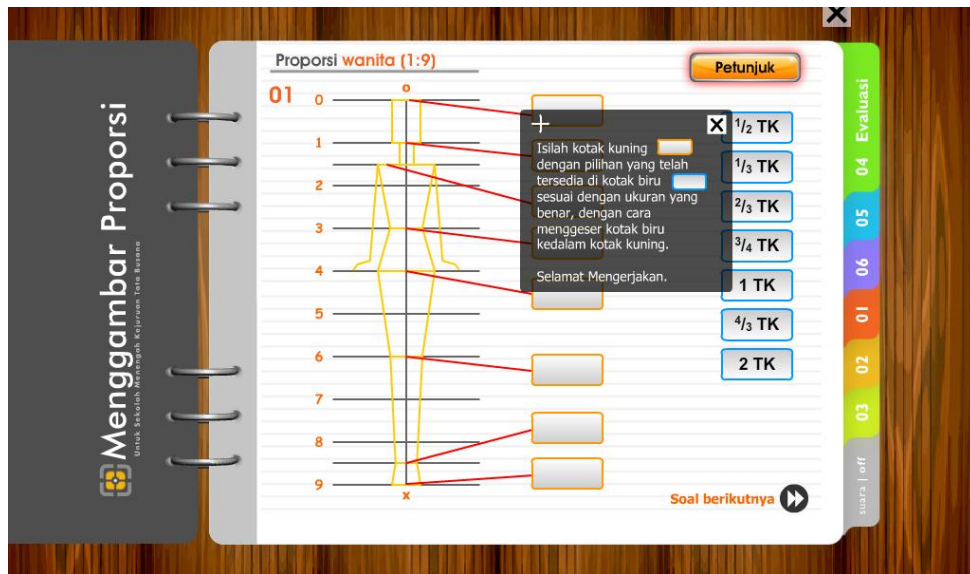


Gambar 7. Tampilan pendahuluan sebelum direvisi

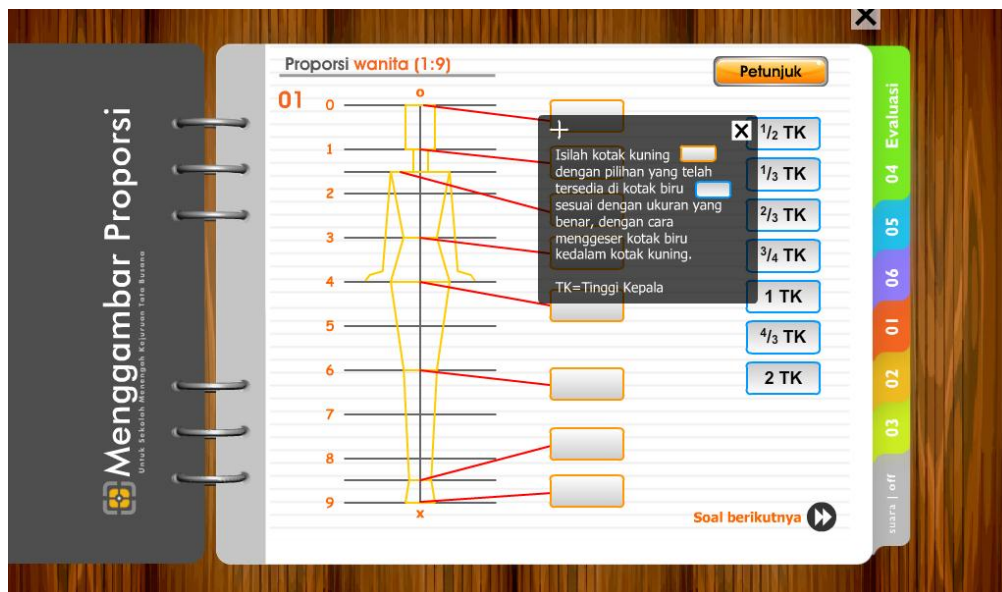


Gambar 8. Tampilan pendahuluan setelah direvisi

5. Singkatan keterangan perlu diperjelas



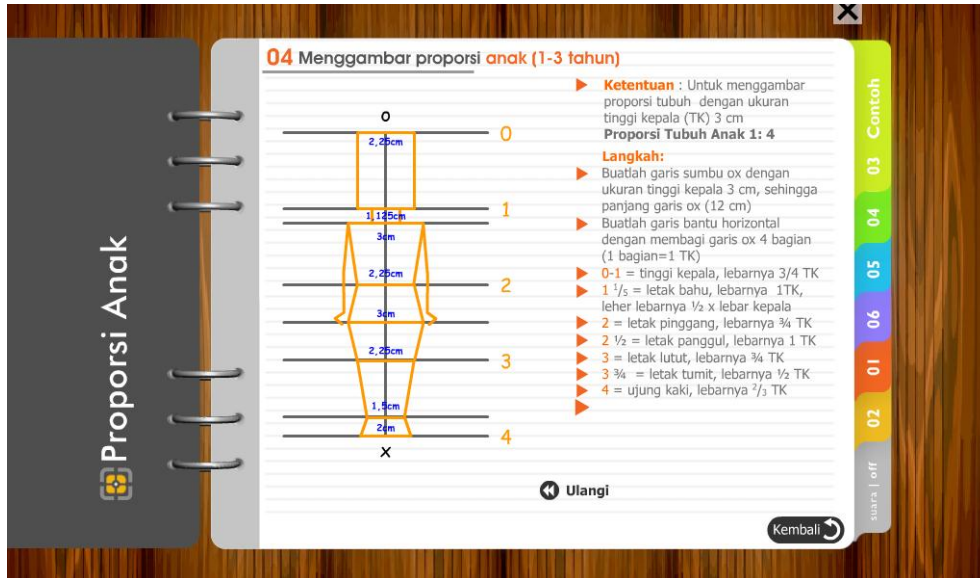
Gambar 9. Tampilan materi evaluasi sebelum direvisi



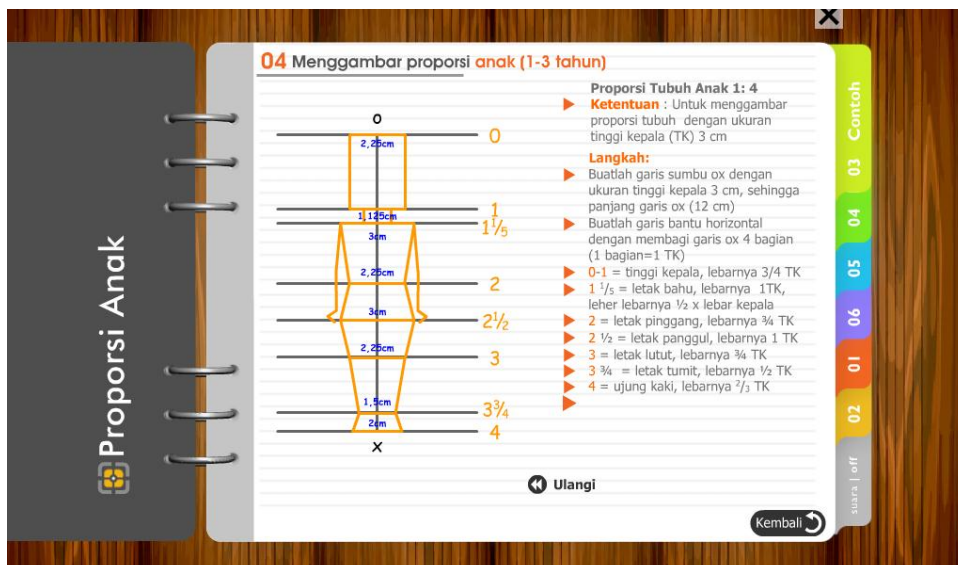
Gambar 10. Tampilan evaluasi setelah direvisi

Revisi Ahli Materi

1. Pada langkah menggambar, garis antara juga diberi nomor



Gambar 11. Tampilan langkah menggambar proporsi sebelum direvisi

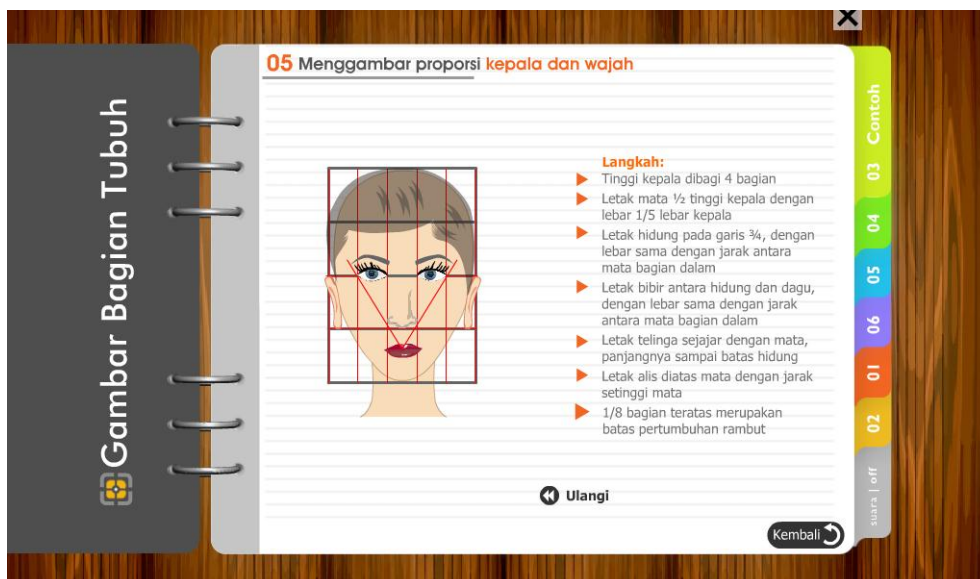


Gambar 12. Tampilan langkah menggambar proporsi setelah direvisi

2. Pada langkah menggambar wajah, garis pertolongan sebaiknya tidak dihilangkan, gambar alis dan bibir diperbaiki, ada 1 langkah yang terbalik, pada langkah terakhir ukuran $\frac{1}{4}$ diganti $\frac{1}{8}$.



Gambar 13. Tampilan langkah menggambar wajah sebelum direvisi

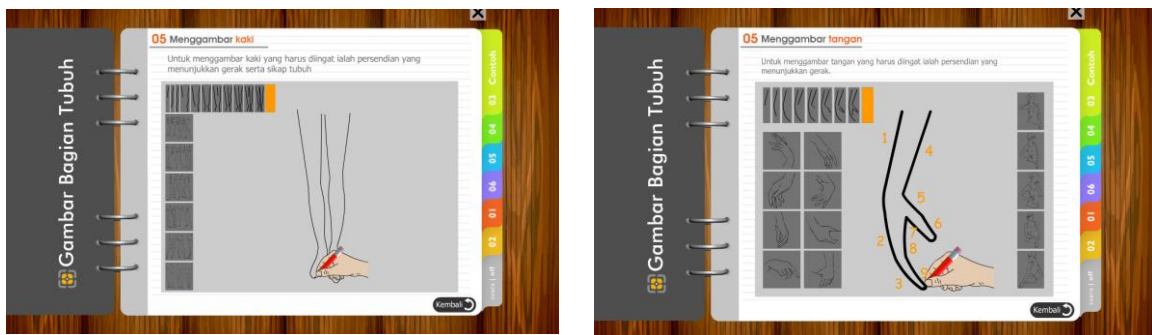


Gambar 14. Tampilan langkah menggambar wajah setelah direvisi

3. Langkah menggambar tangan dan kaki dibuat satu per satu seperti langkah menggambar wajah



Gambar 15. Tampilan langkah menggambar tangan dan kaki sebelum direvisi



Gambar 16. Tampilan langkah menggambar tangan dan kaki setelah direvisi

Lampiran 8:

Penghitungan dan Data Hasil Pengujian

Penghitungan Konfersi Kriteria Penilaian Angket Responden

Kriteria penilaian diperoleh berdasarkan rumus konversi yang dikemukakan oleh Sukardjo (2008:55) yaitu hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 4 seperti yang diuraikan pada tabel berikut ini :

Tabel 3.
Kriteria Penilaian Ideal

Rentang	Data Kualitatif
$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Baik
$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Baik
$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup Baik
$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang Baik

Keterangan:

X_i (Rerata Ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor mak ideal + skor min ideal)

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor mak ideal – skor min ideal)

X = Skor Aktual

Berdasarkan rumus konversi data di atas, maka setelah didapatkan data-data kuantitatif, untuk mengubahnya ke dalam data kualitatif pada pengembangan ini diterapkan konversi sebagai berikut :

$$\text{Skor Mak} = 4$$

$$\text{Skor Min} = 1$$

$$\begin{aligned} X_i &= \frac{1}{2} (4+1) \\ &= 2,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S_{bi} &= \frac{1}{6} (4-1) \\ &= 0,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 4} &= X > 2,5 + (1,8 \times 0,5) \\ &= X > 2,5 + 0,9 \\ &= X > 3,4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 3} &= 2,5 + (0,6 \times 0,5) < X \leq 3,4 \\ &= 2,5 + 0,3 < X \leq 3,4 \end{aligned}$$

$$= 2,8 < X \leq 3,4$$

$$\text{Skala 2} = 2,5 - 0,3 < X \leq 2,8$$

$$= 2,2 < X \leq 2,8$$

$$\text{Skala 1} = 2,5 - (1,8 \times 0,5) < X \leq 2,2$$

$$= 2,5 - 0,9 < X \leq 2,2$$

$$= 1,6 < X \leq 2,2$$

Atas dasar perhitungan di atas maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 4 dapat disederhanakan sebagaimana tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4.
Pedoman Hasil Konversi Data Kriteria Penilaian Ideal

Rentang	Kriteria
$X > 3,4$	Sangat Baik
$2,8 < X \leq 3,4$	Baik
$2,2 < X \leq 2,8$	Cukup Baik
$1,6 < X \leq 2,2$	Kurang Baik

Keterangan:

Sangat Baik : $X > 3,4$
Baik : $2,8 < X \leq 3,4$
Cukup Baik : $2,2 < X \leq 2,8$
Kurang Baik : $1,6 < X \leq 2,2$

Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Siswa

Tabel 5.
Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Siswa

No	Komponen	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pemilihan jenis huruf sudah standar	0	0	0	2
2	Pemilihan ukuran huruf proporsional	0	0	0	2
3	Teks mudah dibaca	0	0	1	1
4	Tampilan gambar menarik	0	0	1	1
5	Background music sesuai (nyaman didengar)	0	0	0	2
6	Suara sudah jelas	0	0	0	2
7	Reaksi <i>button</i> sudah tepat	0	0	1	1
8	Warna background dengan teks serasi	0	0	1	1
9	Warna background dengan gambar serasi	0	0	0	2
10	Mudah dalam memilih menu sajian	0	0	0	2
11	Mudah dalam mengoperasikan program	0	0	2	0
12	Sajian animasi menarik	0	0	0	2
13	Materi lebih mudah dipahami	0	0	0	2
14	Menjadikan pembelajaran lebih menarik	0	0	0	2
15	Memungkinkan siswa melakukan kegiatan peniruan sesuai tayangan media pembelajaran	0	0	0	2
16	Mampu memotivasi siswa	0	0	1	1
Jumlah		0	0	7	25
Jumlah x Komponen		0	0	21	100
Jumlah total		121			
Rerata		3,78			
Keterangan		Sangat Baik			
Kesimpulan		Layak			

Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Guru

Tabel 6.
Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu oleh Guru

No	Komponen	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pemilihan jenis huruf sudah standar	0	0	1	1
2	Pemilihan ukuran huruf proporsional	0	0	1	1
3	Teks mudah dibaca	0	0	1	1
4	Tampilan gambar menarik	0	0	0	2
5	Background music sesuai (nyaman didengar)	0	0	1	1
6	Suara sudah jelas	0	0	1	1
7	Reaksi <i>button</i> sudah tepat	0	0	0	2
8	Warna background dengan teks serasi	0	0	0	2
9	Warna background dengan gambar serasi	0	0	0	2
10	Mudah dalam memilih menu sajian	0	0	0	2
11	Mudah dalam mengoperasikan program	0	0	0	2
12	Sajian animasi menarik	0	0	0	2
13	Materi lebih mudah dipahami	0	0	0	2
14	Menjadikan pembelajaran lebih menarik	0	0	0	2
15	Memungkinkan siswa melakukan kegiatan peniruan sesuai tayangan media pembelajaran	0	0	0	2
16	Mampu memotivasi siswa	0	0	0	2
Jumlah		0	0	5	7
Jumlah x Komponen		0	0	15	108
Jumlah total		123			
Rerata		3,84			
Keterangan		Sangat Baik			
Kesimpulan		Layak			

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil oleh Siswa

Tabel 7.
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil oleh Siswa

No	Komponen	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pemilihan jenis huruf sudah standar	0	0	3	9
2	Pemilihan ukuran huruf proporsional	0	0	6	6
3	Teks mudah dibaca	0	0	4	8
4	Tampilan gambar menarik	0	0	7	5
5	Background music sesuai (nyaman didengar)	0	0	3	9
6	Suara sudah jelas	0	0	0	12
7	Reaksi <i>button</i> sudah tepat	0	0	3	9
8	Warna background dengan teks serasi	0	0	6	6
9	Warna background dengan gambar serasi	0	0	5	7
10	Mudah dalam memilih menu sajian	0	0	0	12
11	Mudah dalam mengoperasikan program	0	0	3	9
12	Sajian animasi menarik	0	0	5	7
13	Materi lebih mudah dipahami	0	0	6	6
14	Menjadikan pembelajaran lebih menarik	0	0	6	6
15	Memungkinkan siswa melakukan kegiatan peniruan sesuai tayangan media pembelajaran	0	0	3	9
16	Mampu memotivasi siswa	0	0	4	8
Jumlah		0	0	64	128
Jumlah x Komponen		0	0	192	512
Jumlah total		704			
Rerata		3,67			
Keterangan		Sangat Baik			
Kesimpulan		Layak			

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil oleh Guru

Tabel 8.
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil oleh Guru

No	Komponen	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pemilihan jenis huruf sudah standar	0	0	0	2
2	Pemilihan ukuran huruf proporsional	0	0	0	2
3	Teks mudah dibaca	0	0	1	1
4	Tampilan gambar menarik	0	0	1	1
5	Background music sesuai (nyaman didengar)	0	0	0	2
6	Suara sudah jelas	0	0	0	2
7	Reaksi <i>button</i> sudah tepat	0	0	0	2
8	Warna background dengan teks serasi	0	0	0	2
9	Warna background dengan gambar serasi	0	0	0	2
10	Mudah dalam memilih menu sajian	0	0	0	2
11	Mudah dalam mengoperasikan program	0	0	0	2
12	Sajian animasi menarik	0	0	0	2
13	Materi lebih mudah dipahami	0	0	0	2
14	Menjadikan pembelajaran lebih menarik	0	0	0	2
15	Memungkinkan siswa melakukan kegiatan peniruan sesuai tayangan media pembelajaran	0	0	0	2
16	Mampu memotivasi siswa	0	0	0	2
Jumlah		0	0	2	30
Jumlah x Komponen		0	0	6	120
Jumlah total		126			
Rerata		3,89			
Keterangan		Sangat Baik			
Kesimpulan		Layak			

Data Hasil Uji Lapangan

Tabel 9.
Hasil Uji Lapangan

No	Komponen	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Pemilihan jenis huruf sudah standar	0	0	8	24
2	Pemilihan ukuran huruf proporsional	0	0	14	18
3	Teks mudah dibaca	0	1	26	5
4	Tampilan gambar menarik	0	0	6	26
5	Background music sesuai (nyaman didengar)	0	0	21	11
6	Suara sudah jelas	0	1	27	4
7	Reaksi <i>button</i> sudah tepat	0	0	13	19
8	Warna background dengan teks serasi	0	0	27	5
9	Warna background dengan gambar serasi	0	3	14	15
10	Mudah dalam memilih menu sajian	0	0	7	25
11	Mudah dalam mengoperasikan program	0	0	15	17
12	Sajian animasi menarik	0	0	22	10
13	Materi lebih mudah dipahami	0	2	20	10
14	Menjadikan pembelajaran lebih menarik	0	2	11	19
15	Memungkinkan siswa melakukan kegiatan peniruan sesuai tayangan media pembelajaran	0	0	13	19
16	Mampu memotivasi siswa	0	1	19	12
Jumlah		0	10	263	239
Jumlah x Komponen		0	20	789	956
Jumlah total		1765			
Rerata		3,45			
Keterangan		Baik			
Kesimpulan		Layak			

Lampiran 9 :
Uji Reliabilitas Instrumen

Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS 16

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.739	.744	16

Case Processing Summary

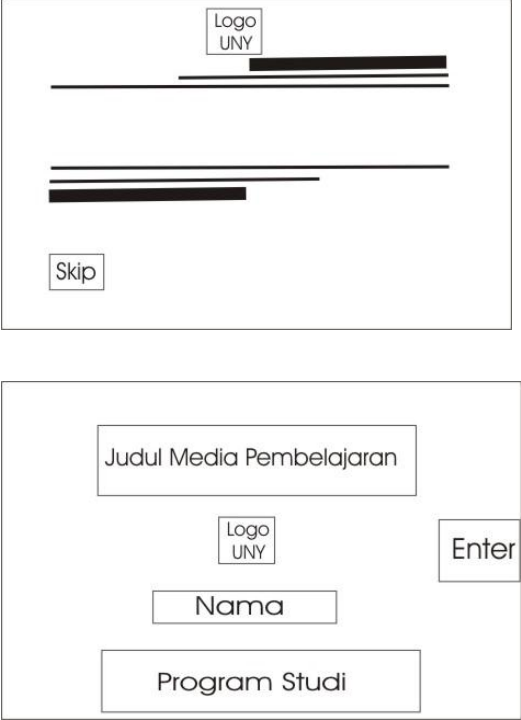
	N	%
Cases Valid	32	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	32	100.0


a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.


Lampiran 10 :
Storyboard Pengembangan Media
Pebelajaran

Storyboard media pembelajaran menggambar proporsi tubuh untuk SMK

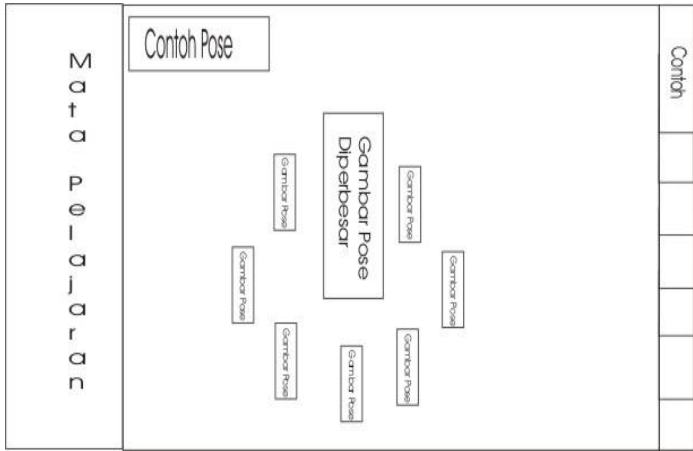
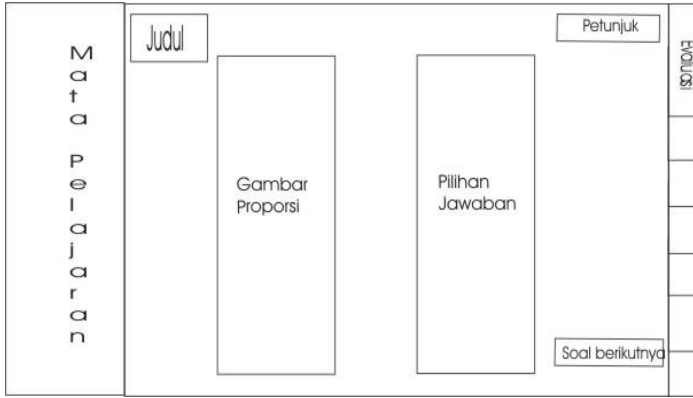
Tema : Book on the desk


Scene	Visual	Keterangan
1	 <p>The visual content for Scene 1 is divided into two main sections. The top section features a 'Logo UNY' at the top left, followed by several horizontal lines representing text. A 'Skip' button is located at the bottom left of this section. The bottom section contains a form with four input fields: 'Judul Media Pembelajaran', 'Logo UNY', 'Nama', and 'Program Studi'. An 'Enter' button is positioned to the right of the 'Logo UNY' field.</p>	<p>⇒ Audio : music latar</p> <p>⇒ Gambar : Logo UNY</p> <p>⇒ Scene 1 : Halaman Intro</p> <p>⇒ Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis font : • Ukuran Font : <p>Halaman Intro merupakan tampilan yang menunjukkan beberapa sub kompetensi yang akan dipelajari didalam media pembelajaran ini, setelah halaman intro akan langsung masuk ke halaman muka, kemudian ada satu tombol untuk masuk ke halaman pendahuluan. Pada halaman muka terdapat judul media pembelajaran, identitas pengembang dan nama lembaga.</p>

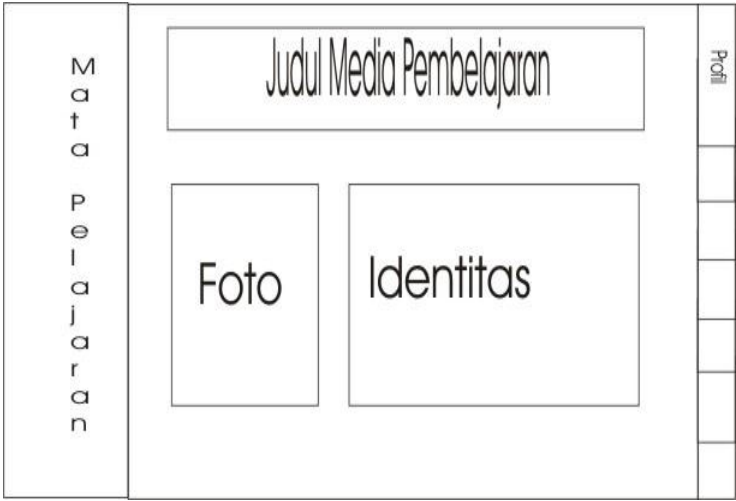
2		<p>⇒ Audio : music latar</p> <p>⇒ Gambar : beberapa desain busana</p> <p>⇒ Scene 2 : Halaman Pendahuluan</p> <p>⇒ Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis font : • Ukuran Font : <p>⇒ Animasi : gambar muncul bergantian</p> <p>Halaman pendahuluan berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. Tombol menu berada disamping dan akan selalu muncul disetiap halaman sedangkan tombol close yang berada diatas.</p>
---	--	--

3	 <p>The screenshot shows a software interface with a title bar 'P a r a g r a f'. Below the title bar is a menu with five items: 'Pengertian Proporsi', 'Menggambar Proporsi Wanita', 'Menggambar Proporsi Pria', 'Menggambar Proporsi Anak', and 'Menggambar Bagian Tubuh'. To the right of the menu is a vertical bar labeled 'Materi'.</p>	<p>⇒ Audio : music latar</p> <p>⇒ Gambar : symbol-symbol</p> <p>⇒ Scene 3 : Halaman Materi</p> <p>⇒ Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis font : • Ukuran Font : <p>⇒ Animasi : bila gambar symbol diklik, muncul pilihan-pilihan materi</p> <p>Halaman materi berisi tentang materi-materi proporsi, seperti pengertian proporsi, langkah menggambar proporsi baik proporsi wanita, pria maupun anak, selain itu adapula materi langkah menggambar bagian tubuh serta pengetahuan tipe-tipe tubuh manusia.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Materi pengertian proporsi berisi tentang pengertian proporsi dan jenis proporsi. ➤ Materi menggambar proporsi wanita berisi tentang simulasi menggambar proporsi tubuh wanita dengan berbagai
---	---	---

		<p>perbandingan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Materi menggambar proporsi pria berisi tentang simulasi menggambar proporsi tubuh pria dengan berbagai perbandingan ➤ Materi menggambar proporsi tubuh anak berisi tentang simulasi menggambar proporsi tubuh anak dengan berbagai perbandingan/ usia. ➤ Materi menggambar bagian tubuh berisi tentang langkah menggambar muka, tangan dan kaki . ➤ Materi tipe tubuh manusia berisi tentang simulasi tipe-tipe tubuh manusia.
--	--	--

4		<p>⇒ Audio : music latar</p> <p>⇒ Gambar : contoh-contoh pose</p> <p>⇒ Scene 4 : Halaman Contoh</p> <p>⇒ Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis font : • Ukuran Font : <p>⇒ Animasi : bila salah satu gambar diklik, maka gambar yang dipilih akan diperbesar</p> <p>Halaman contoh ini berisi tentang beberapa contoh pose yang dapat dijadikan referensi dalam menggambar pose</p>
5		<p>⇒ Audio : music latar</p> <p>⇒ Gambar : kerangka proporsi</p> <p>⇒ Scene 5 : Halaman Evaluasi</p> <p>⇒ Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis font : • Ukuran Font : <p>⇒ Animasi : bila jawaban salah muncul tanda silang disertai sound effect,</p>

		<p>bila jawaban benar akan muncul tanda check (✓) disertai sound effect</p> <p>Halaman evaluasi ini berisi tentang soal proporsi, cara mengerjakannya adalah dengan mencocokkan pilihan jawaban dengan kolom yang sudah disediakan disamping kerangka proporsi, bila jawaban benar akan muncul tanda check (✓) disertai dengan sound effect, namun apabila jawaban salah akan muncul tanda silang disertai dengan sound effect . Selain itu pada halaman ini terdapat pula tombol petunjuk dan tombol ke soal berikutnya.</p>
6	 <p>The screenshot shows a digital book interface. On the left, there is a vertical sidebar with the word 'Pustaka' (Library) written vertically. The main area has a title 'Referensi' (References) and a large empty box below it. The interface is simple and clean, with a white background and black text.</p>	<p>⇒ Audio : music latar</p> <p>⇒ Gambar : beberapa desain busana</p> <p>⇒ Scene 5 : Halaman Pustaka</p> <p>⇒ Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis font : • Ukuran Font : <p>⇒ Animasi : gambar muncul bergantian</p> <p>Halaman pustaka berisi tentang daftar referensi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini.</p>

6		<p>⇒ Audio : music latar</p> <p>⇒ Gambar : foto</p> <p>⇒ Scene 6 : Halaman Profil</p> <p>⇒ Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis font : • Ukuran Font : <p>⇒ Animasi : -</p> <p>Halaman profil berisi judul media, foto dan identitas.</p>
---	--	--

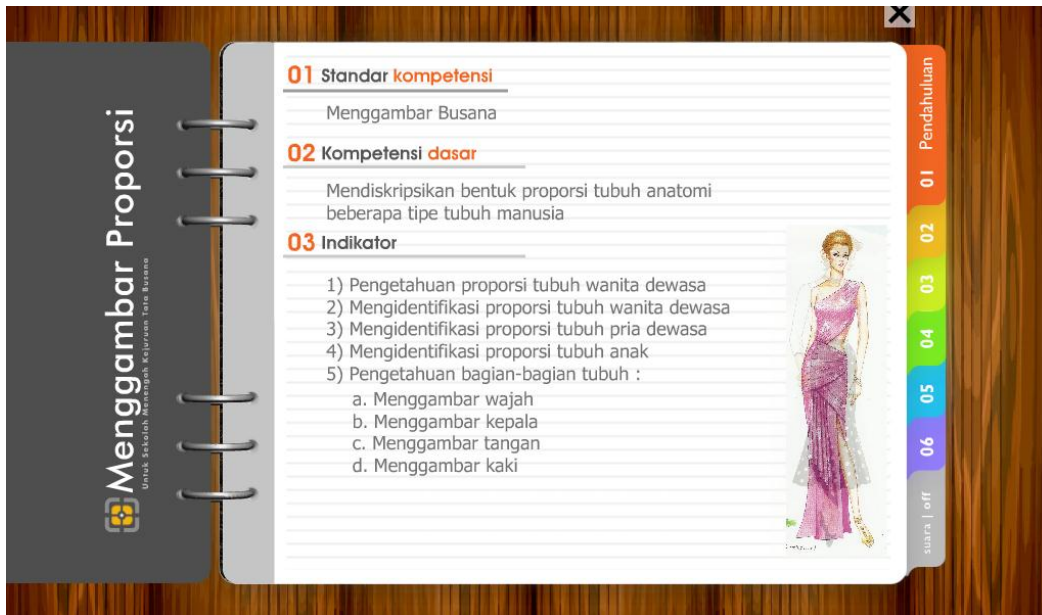
Lampiran 10 :
HASIL PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
PROPORSI TUBUH

HASIL PENGEMBANGAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

1. Tampilan Intro



2. Tampilan Pendahuluan



3. Tampilan Materi



a. Tampilan materi pengertian proporsi

Menggambar Proporsi

Universitas Islam Sumatera Utara

01 Pengertian proporsi

- ▶ Proporsi adalah ketentuan yang dipakai untuk menggambar ukuran tubuh manusia dengan pedoman pada ukuran panjang kepala/ tinggi kepala sehingga dapat digambar bentuk tubuh yang sempurna

02 Jenis proporsi

- ▶ Perbandingan menurut anatomi sesungguhnya yaitu tinggi tubuh $7\frac{1}{2}$ kali tinggi kepala.
- ▶ Perbandingan menurut desain busana ialah tinggi tubuh 8 kali tinggi kepala dan ada pula yang memakai $8\frac{1}{2}$ tinggi kepala, ini biasanya disebut dengan anatomi model.
- ▶ Perbandingan tubuh secara ilustrasi yang biasanya digunakan untuk desain yang dipublikasikan atau gaya tertentu yaitu perbandingan 9 kali tinggi kepala bahkan mencapai 12 kali tinggi kepala atau disebut juga perbandingan secara ilustrasi.



Contoh 03 04 05 06 01 02

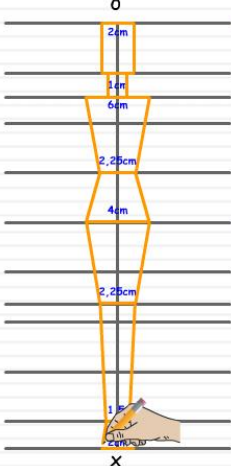
suara | off

Kembali

b. Tampilan Menggambar proporsi wanita

Proporsi Wanita

02 Menggambar proporsi wanita dewasa



▶ **Ketentuan** : Untuk menggambar proporsi tubuh dengan ukuran tinggi kepala (TK) 3 cm

Proporsi Tubuh Wanita 1: $8\frac{1}{2}$

Langkah:

- ▶ Buatlah garis sumbu ox dengan ukuran tinggi kepala 3 cm, sehingga panjang garis ox (25,5 cm)
- ▶ Buatlah garis bantu horizontal dengan membagi garis ox $8\frac{1}{2}$ bagian (1 bagian=1 TK)
- ▶ 0-1 = tinggi kepala, lebarnya $\frac{2}{3}$ TK
- ▶ $1\frac{1}{2}$ = letak bahu, lebarnya 2x lebar kepala, untuk leher lebarnya $\frac{1}{2}$ x lebar kepala
- ▶ 3 = letak pinggang, lebarnya $\frac{3}{4}$ TK
- ▶ 4 = letak panggul, lebarnya 2 x lebar kepala
- ▶ $5\frac{2}{3}$ = letak lutut, lebarnya $\frac{3}{4}$ TK
- ▶ 8 = letak tumit, lebarnya $\frac{1}{2}$ TK
- ▶ $8\frac{1}{2}$ = ujung kaki, lebarnya $\frac{2}{3}$ TK

Ulangi

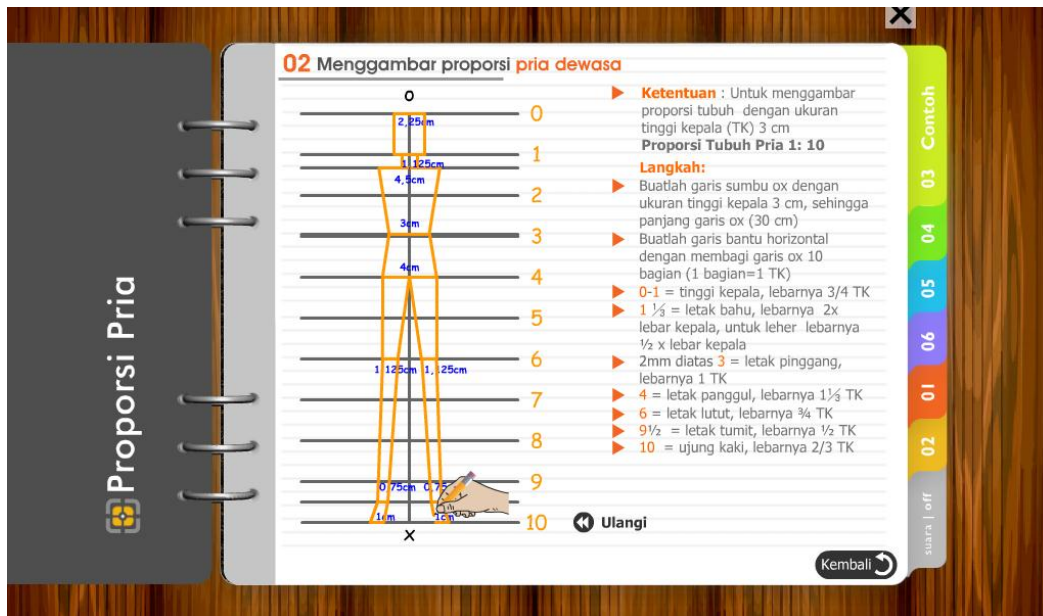
Kembali

Contoh 03 04 05 06 01 02

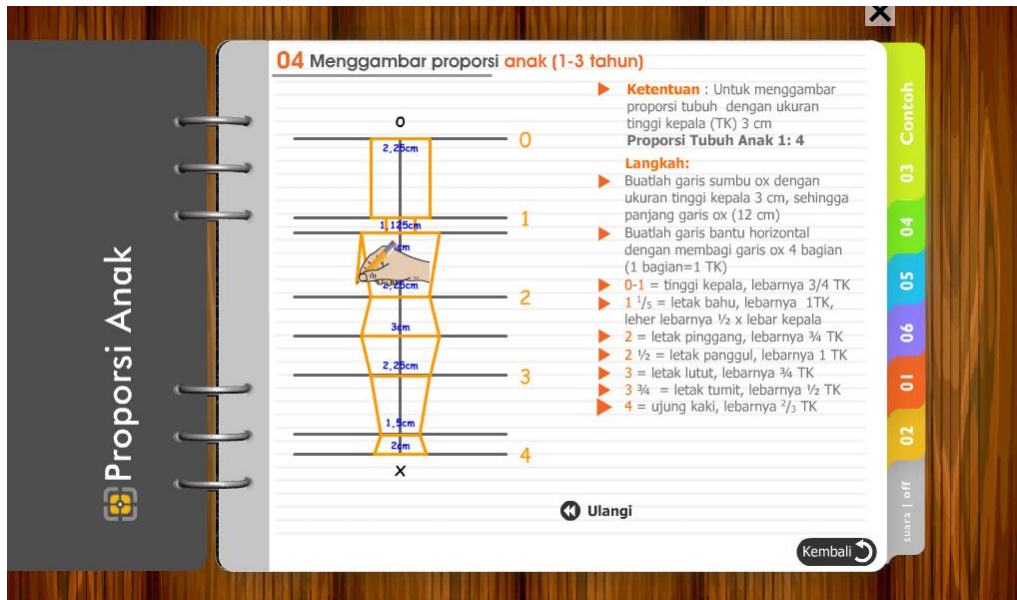
suara | off

152

c. Tampilan Menggambar proporsi pria



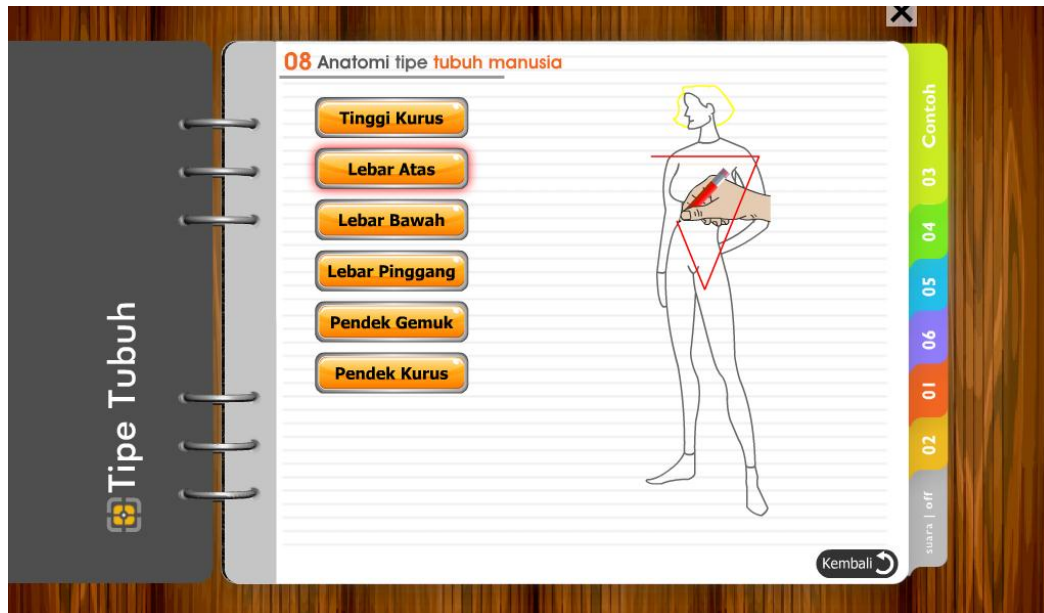
d. Tampilan Menggambar proporsi anak



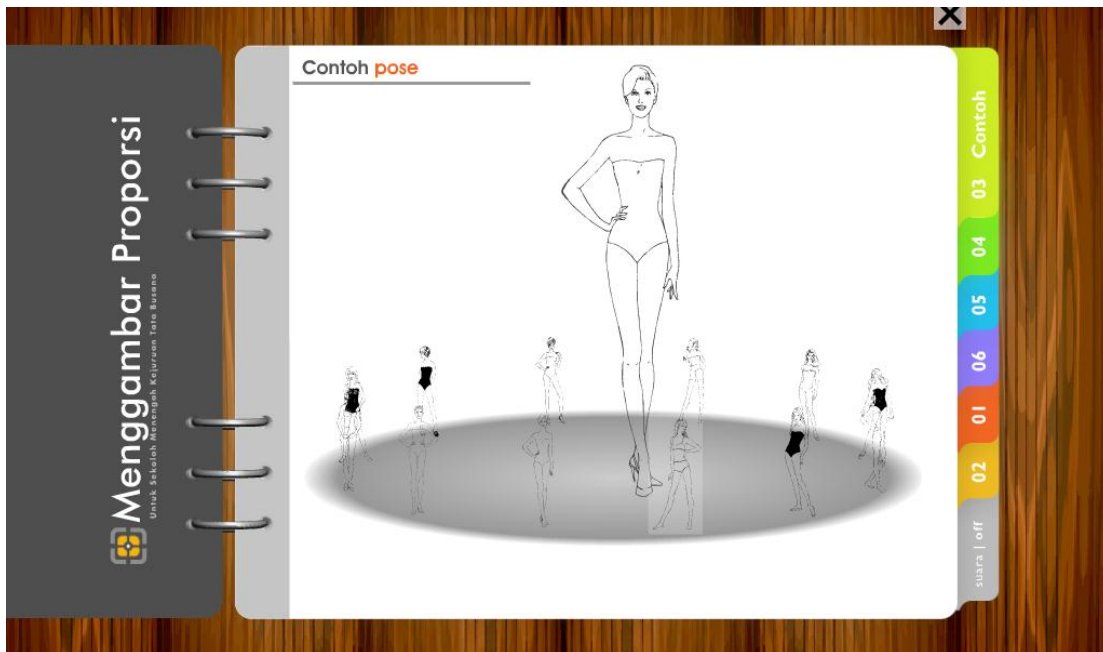
e. Tampilan Menggambar bagian tubuh



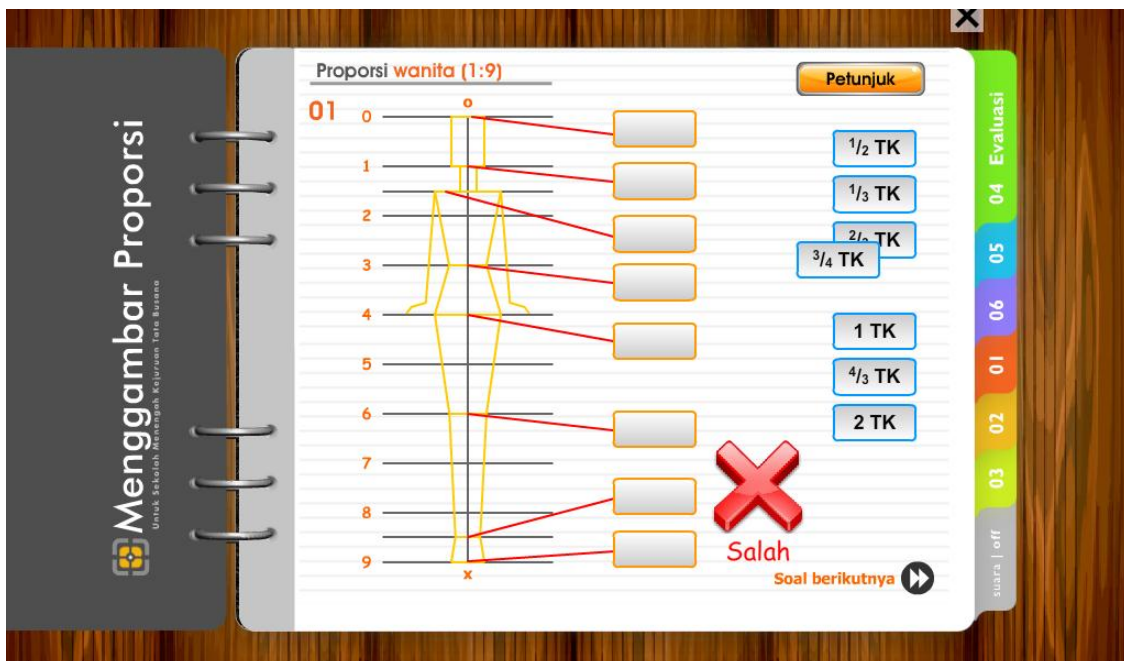
f. Tampilan Tipe tubuh manusia



4. Tampilan Contoh



5. Tampilan Evaluasi



6. Tampilan Pustaka



7. Tampilan Profil



Lampiran 10 :
PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI

PEDOMAN OBSERVASI
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENG GAMBAR PROPORSI TUBUH DI SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI

A. Tujuan observasi : untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggambar proporsi tubuh sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topik pembelajaran. Dalam observasi ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

B. Tabel aspek yang diamati

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan media :			
	a. Papan Tulis			
	b. Buku/ Modul			
	c. Gambar/ Chart			
	d. Hand out			
	e. Job sheet			
	f. Transparansi			
	g. LCD/ computer			
	h. Lain-lain			
2.	Penggunaan metode			
	a. Ceramah			
	b. Tanya jawab			
	c. Diskusi			
	d. Demonstrasi			
	e. Kerja kelompok			

	f. Pemberian tugas			
	g. Eksperimen			
3.	Sikap siswa			
	a. Pasif			
	b. Aktif			

PEDOMAN WAWANCARA KEPADA GURU
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENG GAMBAR PROPORSI TUBUH DI SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI

- A. Tujuan wawancara : untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggambar proporsi tubuh sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topik pembelajaran. Dalam observasi ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.
- B. Pertanyaan untuk wawancara
1. Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran menggambar proporsi tubuh?
 2. Kompetensi dasar apa yang sulit mendemonstrasikannya menurut ibu?
 3. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran menggambar proporsi tubuh?
 4. Bagaimana menurut ibu pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan media tersebut?
 5. Apakah siswa mengalami kesulitan dalam menggambar proporsi tubuh?

HASIL OBSERVASI
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENGGAMBAR PROPORSI TUBUH DI SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI

Observasi dilaksanakan pada :

Hari/ Tanggal : Senin, 23 Juli 2012

Waktu : 09.00-11.00 WIB

Tempat : Ruang Guru SMK Muhammadiyah 1 Imogiri

Hasil observasi adalah sebagai berikut :

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan media :			
	a. Papan Tulis	√		
	b. Buku/ Modul	√		Buku pinjam diperpus
	c. Gambar/ Chart		√	
	d. Hand out		√	

	e. Job sheet	√		
	f. Transparansi		√	
	g. LCD/ computer		√	
	h. Lain-lain			
2.	Penggunaan metode			
	a. Ceramah	√		
	b. Tanya jawab	√		
	c. Diskusi		√	
	d. Demonstrasi	√		Guru memberikan 1 contoh
	e. Kerja kelompok		√	
	f. Pemberian tugas	√		
	g. Eksperimen		√	
3.	Sikap siswa			
	h. Pasif	√		
	i. Aktif		√	

HASIL WAWANCARA
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENG GAMBAR PROPORSI TUBUH DI SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOIRI

Wawancara dilaksanakan pada :

Hari/ Tanggal : Senin, 23 Juli 2012

Waktu : 09.00-11.00 WIB

Tempat : Ruang Guru SMK Muhammadiyah 1 Imogiri

Hasil wawancara dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran menggambar proporsi tubuh?

Jawab : yang diharapkan ya siswa memahami teori dan terutama untuk langkah menggambar proporsi tubuh, karena materinyakan banyak mbak untuk macam-macam proporsinya sendiri.

2. Kompetensi dasar apa yang sulit mendemonstrasikannya menurut ibu?

Jawab : sebenarnya bukan sulit mbak, tapi ibu membutuhkan waktu yang lama untuk mempraktekkannya dipapan tulis, sudah saya beri job sheet juga tapi kadang siswa masih kurang jelas mbak.

3. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran menggambar proporsi tubuh?

Jawab : papan tulis dan job sheet saja mbak.

Peneliti : pernah menggunakan LCD viewer tidak bu?

Jawab : pernah mbak, tapi untuk materi teori, kalau untuk praktek saya masih kesulitan membuat presentasinya.

4. Bagaimana menurut ibu pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan media tersebut?

Jawab : sebenarnya dengan mempraktekkan dipapan tulis sudah saya maksimalkan dengan job sheet juga, tapi memang langkah menggambaranya banyak mbak jadi tidak jarang siswa yang malah ngobrol sendiri atau malah mengantuk.

5. Apakah siswa mengalami kesulitan dalam menggambar proporsi tubuh?

Jawab : iya mbak, siswa mengalami kesulitan karena memang proses membuatnya yang rumit dan banyak mbak, nanti dikelas sudah saya jelaskan tapi dipertemuan berikutnya siswa sudah banyak yang lupa.

PEDOMAN WAWANCARA KEPADA SISWA
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENG GAMBAR PROPORSI TUBUH DI SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI

- A. Tujuan wawancara : untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggambar proporsi tubuh sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topik pembelajaran. Dalam observasi ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

B. Pertanyaan untuk wawancara

1. Apakah kalian kesulitan dalam menggambar proporsi tubuh?
2. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran menggambar proporsi tubuh?
3. Bagaimana menurut kalian pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan media tersebut?
4. Bagaimana suasana pembelajaran dikelas saat guru menjelaskan materi?

HASIL WAWANCARA KEPADA SISWA
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENG GAMBAR PROPORSI TUBUH DI SMK MUHAMMADIYAH 1 IMO GIRI

Wawancara dilakukan pada :

Hari/ Tanggal : Senin, 23 Juli 2012

Waktu : 12.00 – 12.30 WIB

Tempat : Ruang Kelas X BB

Hasil wawancara dengan siswa adalah sebagai berikut :

1. Apakah kalian kesulitan dalam menggambar proporsi tubuh? Mengapa?

Jawaban siswa A : ya, karena langkahnya banyak mbak, materinya juga banyak.

Jawaban siswa B: iya, karena rumit dan banyak mbak materinya.

Jawaban siswa C : iya mbak, karena susah mbak, banyak lagi.

Jawaban siswa D : iya, karena banyak langkahnya, banyak juga yang harus dihafal.

Jawaban siswa E : ya, karena banyak dan saya susah kalau harus menghafal.

2. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran menggambar proporsi tubuh?

Jawaban siswa A : papan tulis mbak sama job sheet

Jawaban siswa B: papan tulis dan job sheet mbak, tapi disuruh baca buku diperpus juga mbak

Jawaban siswa C : papan tulis dan jobsheet mbak, sama pinjam buku perpustakaan.

Jawaban siswa D : papan tulis dan job sheet mbak

Jawaban siswa E : papan tulis dan job sheet aja mbak.

3. Bagaimana menurut kalian pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan media tersebut?

Jawaban siswa A : kurang paham mbak, lama-lama bosen soalnya kita cuma liat

Jawaban siswa B: agak bosen sih mbak kan kita cuma memperhatikan aja,

Jawaban siswa C : gak gitu paham mbak,

Jawaban siswa D : jenuh mbak, gak begitu paham, soalnya disuruh liat dan dengerin aja mbak, baru nanti praktek, kalau gak bisa baru tanya.

Jawaban siswa E : kurang paham mbak, kurang menarik juga.

4. Bagaimana suasana pembelajaran dikelas saat guru menjelaskan materi?

Jawaban siswa A : ada yang ngobrol sendiri mbak, tapi ada juga yang memperhatikan.

Jawaban siswa B: banyak sih mbak yang memperhatikan, tapi lemes.

Jawaban siswa C : pada kurang antusias mbak, ngebosenin sih

Jawaban siswa D : ada yang mainan hp mbak, ada yang ngobrol, ada yang gambar-gambar sendiri

Jawaban siswa E : tenang mbak, tapi kurang semangat.